YELLOW KID

ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

NÚMERO 3

3,60 €

SHERLOCK TIME

EL ETERNAUTA

MORT CINDER

ESPECIAL
HÉCTOR OESTERHELD

ISSN 1578-4592

GILGAMESH

¿Cuáles son las mejores tiendas especializadas de España?

A continuación tenéis la lista. ¿Y por qué éstas, y no otras, son las mejores? Fácil: en ellas encontraréis a la venta las revistas GIGAMESH y STALKER.

ALBACETE		⇨ Librería Legend	Francisco Pizarro, 12	02004 Albacete	967-220529
ALICANTE	✓	⇨ Ateneo Comics	c/. Portugal, 33	03003 Alicante	96-5923040
BARCELONA		Antifaz Comics	Major de Gràcia, 205	08012 Barcelona	93-2378119
		⇨ Freaks	c/. Ali Bey, 10	08010 Barcelona	93-2658005
		Héroes Comics	Mariano Aguiló, 128	08005 Barcelona	93-2218674
	✓	⇨ Gigamesh	Rda. San Pedro, 53	08010 Barcelona	93-2466359
		⇨ Norma cómics	Paseo San Juan, 9	08010 Barcelona	93-2454526
	✓	⇨ Universal	Rda. Sant Antoni, 9	08011 Barcelona	93-4433268
BILBAO	✓	⇨ Joker	c/. Bertendona, 2	48008 Bilbao	94-4159127
		Librería Zin-co	Gregorio Revilla, 33	48010 Bilbao	94-4215546
CÁDIZ		Sopa de Letras	c/. Larga, 74	11510 Puerto Real	956-472817
SAN SEBASTIAN		Armageddon	Pza. M. Soroa, 2	20011 San Sebastian	943-462782
SANTANDER	✓	⇨ Capricho Comic	Antonio Mendoza, 1	39007Santander	942-231336
SEVILLA		Héroes y villanos	Bustos Tavera, 1 acc.	41003 Sevilla	954-500263
		Nostromo	Carlos Cañas. 24 acc.	41001 Sevilla	954-211818
VALENCIA		Gotham	c/. Sevilla, 9	46006 Valencia	96-3959716
	✓	⇨ Imágenes	Ruzafa, 14	45004 Valencia	96-3520573
		Futurama	Guillem de Castro, 53	46007 Valencia	96-3941982
		Krypton	Matías Perelló, 25	45005 Valencia	96-3956585
VALLADOLID		⇨ Castilla Comics	Arribas, 7	47002 Valladolid	983-300645
		Micrón	San Quintín, 8	47005 Valladolid	983-399608
VIGO		Kiosko Sousa	Avda. Castelao, 31	36209 Vigo	986-206850
VITORIA		⇨ Zuloa Irudia	Correría, 21	01001 Vitoria	945-261547
ZARAGOZA		⇨ Librería Saga	Sta. Teresa, 28	50006 Zaragoza	976-353104
		⇨ Taj Mahal	Juan Pablo Bonet, 16	50006 Zaragoza	976-379597
W.W.W.	✓	⇨ Dragonlibros	www.dragonlibros.com		
	✓	⇨ Miraguano	www.miraguano.com		

✓: DISPONEN TAMBIÉN DE NUMEROS ATRASADOS. ⇨: LIBROS GIGAMESH TAMBIÉN A LA VENTA.

DISTRIBUCIONES DIRAC. C/. PERÚ, 160. 08025 BARCELONA. TEL. 93-3086300. FAX 93-3078192

YELLOW KID nº 3
ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

Escaneo: jbabylon5 - CRG
Edita Alejo Cuervo
Coordinador Rafael Marín

Colaboran en este número: Abraham García, Jordi Juanmarti, Pedro F. Navarro, Ángel Olivera, Alejandro M. Viturtia, Jesús Yugo

Todos los artículos publicados son © de sus respectivos autores.
Todas las ilustraciones son © de sus respectivos propietarios.

Portada © 2002. familia Breccia

La revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores y no se compromete a mantener correspondencia sobre los originales recibidos.

Todos los envíos deben hacerse a: Revista *Yellow Kid*. Ediciones Gigamesh. C/ Ausias March, 26, desp. 44. 08010 Barcelona. e-mail y publicidad: juanma@gigamesh.com
www.gigamesh.com

Fotomecánica: Pacmer, S.A. C/. Alcolea 106. 08014 Barcelona.

Imprime: Aleu S.A. C/. Llull 48. 08005 Barcelona.

Distribuye: SD Distribuciones, S.L. C/. Tánger. 76. 08018 Barcelona. Tel. 93 300 10 22. Fax 93 300 73 01

D.L.: B-41354-2001
ISSN: 1578-4592

Alejandro M. Viturtia	2	**Héctor G. Oesterheld: El hombre que contaba historias y editaba tebeos**
Jordi Juanmarti	14	***Sherlock Time*: Historias de sombras y luces en el encuentro de dos maestros**
Ángel Olivera	21	***El Eternauta*: La joya olvidada**
Pedro F. Navarro	33	***Mort Cinder*: El pasado respira**
Abraham García	42	***Che*: La Revolución perdida**
Jordi Juanmarti	53	***La guerra de los antartes*: Una fabulación previa a tiempos trágicos**
Rafael Marín	59	**El toque Oesterheld**

Hogan's Alley

Hay autores que dejan marcada su huella no sólo en generaciones, sino en el medio. Son gigantes que abren caminos, que crean piedras angulares que no pueden eludirse, porque explican su época de tal manera que sin ellos el paso del ser humano por su tiempo no puede ser entendido ni asimilado. Es el caso de Molière en el teatro neoclásico francés, por ejemplo; el de Harold Foster, Winsor McCay o Lee Falk en la historieta.

Es, sin duda, el caso de Héctor Germán Oesterheld, el escritor argentino a quien dedicamos este tercer número de *Yellow Kid*.

Oesterheld es el gran forjador de la historieta argentina y, quizás, uno de los pioneros a la hora de comprender que un tebeo era una forma de arte mayor, paralelo a la literatura y a la pintura, que se mide y se debe a la calidad de lo que se narra y escribe. En la Argentina de los años cincuenta, antes que en la Francia de los años sesenta, podríamos señalar el nacimiento del cómic adulto, sin concesiones.

Oesterheld fue un contador de historias por encima de todo, un creador de personajes inolvidables, injustamente desconocidos en su gran mayoría en España, un forjador de ambientes iniguanable. Y, sobre todo, un magnífico escritor. Su estilo musical y bello tiene mucho de poético, sin las retorcidas alambicaciones de otros escritores más recientes a la hora de ilustrar sus textos. Como otros guionistas posteriores a él, la gran baza de Oesterheld está en acercar el cómic a la literatura, nutriéndose de ella y de su riqueza en vez de hacerlo de los convencionalismos del cómic mismo.

Asesinado junto con sus hijas («desaparecido», como decimos con tonto eufemismo), Oesterheld corrió suerte paralela a Víctor Jara o a nuestro más cercano Federico García Lorca.

Como de costumbre, los alcabaleros de la muerte no sabían que estaban eliminando a un hombre a cambio de crear, para siempre, un mito.

Rafael Marín

HÉCTOR G. OESTERHELD: EL HOMBRE QUE CONTABA HISTORIAS Y EDITABA TEBEOS

Alejandro M. Viturtia

El revival *de la historieta producido en España a partir de 1977 nos permitió recuperar a muchos autores de todo el mundo y ponernos al día en nuestros cuarenta años de desfase cultural en materia de cómics. Héctor Germán Oesterheld, por desgracia, no ocupó entonces el pedestal que le correspondía en detrimento de autores de mucha menor talla artística. En este estudio, Alejandro Martínez Viturtia repasa la trayectoria como escritor y editor de un hombre que sobresalió en cantidad y calidad.*

Sí, Héctor Germán Oesterheld era el hombre que contaba historias. Y también fue sin duda el más grande de los guionistas en lengua castellana. Pero desgraciadamente, muy pocos aficionados parecen saberlo. La figura de Oesterheld ha pasado desapercibida para el gran público fuera de Argentina. Hasta el punto de que no es difícil encontrar sesudas reseñas escritas por agudos entendidos donde se hable de *Sargento Kirk*, *Mort Cinder* o *Ernie Pike* ¡sin que se mencione en ningún momento a Oesterheld! De esta manera, parece que nuestro guionista apenas hizo *El Eternauta* y poco más. Así nos encontramos con que obras tan importantes como *Nahuel Barros*, *Sherlock Time*, *Patria Vieja*, *Ticonderoga* o *Watami* suenan a chino al lector español que, además, se ha perdido la sensibilidad y la fina prosa de otras obras, quizá menores pero muy importantes, como *Leyendas de la Ciudad Grande* o *El cuaderno rojo de Ernie Pike*.

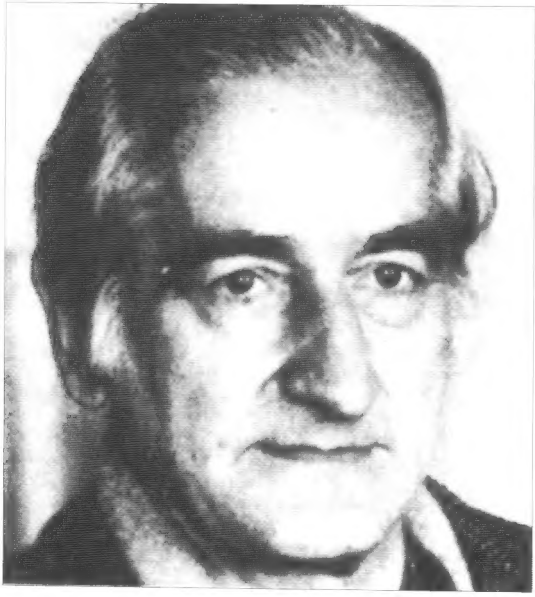
Por si esto fuera poco, aparte de su faceta como escritor y guionista, Oesterheld desarrolló una amplia labor como editor durante muchos años que también ha pasado desapercibida. De esa labor surgieron revistas como *Hora Cero* y *Frontera*, sin las cuales no se puede entender gran parte del cómic europeo de los años setenta y ochenta debido a que en ellas definió muchos aspectos de la revista de cómics adulta tal y como se llegó a entender en el Viejo Continente.

Por otro lado, es muy importante destacar que artistas de la talla de Alberto Breccia, Hugo Pratt, Solano López o Carlos Roume, todos ellos de estilos marcadamente diferentes, realizaron sus mejores y más representativas obras en colaboración con Oesterheld.

Este breve artículo tiene como finalidad definir a grandes trazos el trabajo titánico de Oesterheld, tanto el escritor como el editor, dado que algunas de sus más grandes obras vieron la luz siendo él editor y escritor al mismo tiempo. Es casi imposible hacer un análisis exhaustivo de su obra debido a su gran extensión, pero gracias a la magnitud de la mayoría de sus trabajos podemos hacer un recorrido más que representativo de su obra.

OESTERHELD EL ESCRITOR

Cuenta la leyenda que un editor de la Editorial Abril le pidió a un joven geólogo apellidado Oesterheld —que en aquella época escribía artículos de divulgación científica, relatos y material infantil— si podía escribir historietas. Éste admitió que jamás había leído historietas, pero que intentaría escribirlas. Verdad o mentira, esta anécdota refleja una actitud muy típica de Oesterheld; él era un contador de historias y el cómic era un medio excelente para hacerlo. De hecho



pensaba que el cómic era en algunos aspectos superior a la literatura, sobre todo por el hecho de que podía llegar a un público mucho más amplio, aspecto fundamental para Oesterheld.[1]

Desde el principio de su carrera demostró tener una gran capacidad de trabajo, ya que guionizaba historias para *Misterix* y *Rayo Rojo*, escribía relatos para *Más Allá*, la mítica revista de ciencia ficción argentina, guionizaba para otras revistas, escribía relatos infantiles... Todo un trabajo que ponía de manifiesto la cualidad principal de Oesterheld: era un narrador «nato». Daba la impresión de que no planeaba las historias en profundidad, no pensaba los argumentos en detalle. No, él trazaba las líneas maestras, y de entrega en entrega perfilaba los detalles. Pero que nadie se lleve a engaño, esta característica no implicaba que sus historias fueran poco profundas. Ese «descuido» sólo aparente no le impedía a Oesterheld desarrollar paso a paso historias y personajes de una manera tremendamente coherente, minuciosa y profunda. Con este sistema, nuestro guionista escribía historias de todo tipo: desde aventuras a *westerns* o crónicas deportivas. Pero, aparte de su agilidad narrativa, fuera cual fuera el tema, todos los personajes que trataba tenían una característica común: un fuerte humanismo que era perfectamente compatible con las historias de acción. Y este factor contribuyó a que sus historias gustaran mucho y, además, aguantaran perfectamente el paso del tiempo. Más allá de la aventura, la batalla o la competición deportiva, por encima de todo, estaba el hombre, es decir, ese personaje que siente, vive y que, gracias a Oesterheld, parece casi real. Y eso es casi más importante que la aventura que está viviendo en cada momento.

Desde su primera aparición, sus personajes más conocidos, el sargento Kirk y Bull Rockett, demostraron ser algo especial. Kirk, situado en el Oeste norteamericano, representa la conciencia del pueblo blanco que está acabando con los indios. Este planteamiento, que en el futuro sería muy normal, era muy original a principios de los cincuenta y demostró que era posible hacer un *western* atractivo, lleno de acción a la vez que profundo y creíble. Bull Rockett es todo lo contrario, ya que representa la aventura tecnificada, casi de ciencia ficción, y gracias a un inteligente uso de los secundarios y, sobre todo, de los villanos, logra recordar las mejores aventuras de Doc Savage pese a su acción desbocada.

La capacidad de Oesterheld para crear dos grandes series tan diferentes entre sí al mismo tiempo se haría todavía más patente en su paso por la Editorial Frontera. Allá, como principal responsable de los guiones,[2] tuvo que desarrollar esta capacidad al máximo. Y lo interesante es ver que logró

[1] Pese a su amor por el cómic, Oesterheld siempre tuvo una vocación literaria como se demostró en los relatos y novelas que escribió. De hecho, se cuenta que estuvo a punto de colaborar con Jorge Luis Borges en un proyecto que nunca llegó a ver la luz.

[2] Oesterheld siempre gustó de seudónimos y los utilizó ampliamente tanto en otras editoriales como en los primeros tiempos de la Editorial Frontera. Entre estos seudónimos podemos citar H. Sturgiss, C. de la Vega, Héctor Sánchez Puyol, etc. Incluso algunos estudiosos afirman que bajo el seudónimo de Jorge Mora, ampliamente utilizado por Jorge Oesterheld (hermano de Héctor), también se esconden obras de Oesterheld.

Sargento Kirk

EL RECIEN LLEGADO ERA EL ULTIMO CONDUCTOR DE LA DILIGENCIA
ESAS AGUAS PUEDEN DARTE ALGUNA VEZ LA VIDA.
YO SOY MEDICO Y SE USARLAS. HAY ENTRE ELLAS ALGUNAS CAPACES DE SALVAR A UNA TRIBU ENTERA.
PERO EL TCHATOGA NO OIA SUS PALABRAS. SOLO VEIA EN AQUEL HOMBRE UN ENEMIGO...
¡TU MATASTE A TCHA-TOGA! ¡MORIRAS!
¡QUIETO, TUANKA! EL BRUJO BLANCO HA DE SABER MUCHO, COMO TODOS LOS BRUJOS BLANCOS. PUEDE SERVIRNOS.
EL SARGENTO KIRK SONRIO SATISFECHO PARA SUS ADENTROS. AQUELLAS PALABRAS REVELARIAN EN MAPA AL GOBERNANTE INCIPIENTE. EL MEDICO RESPONDIO CON EL ROSTRO ILUMINADO DE FELICIDAD.
SI QUE PUEDO SERVIRTE. PENSABA ABRIR UN CONSULTORIO EN DENVER, PERO TANTO DAN ENFERMOS ROJOS COMO BLANCOS
ASI QUEDO RESUELTA LA INCORPORACION DEL DOCTOR FORBES A LA TRIBU TCHATOGA.
A CABALLO AHORA. EN CUALQUIER MOMENTO PUEDEN APARECER SOLDADOS.
PERO ANTES DE EMPRENDER EL RETORNO, SE DETUVIERON JUNTO A NIGONA, EL VIEJO Y VALIENTE GUERRERO MUERTO EN EL ASALTO.
ALLI ESTA ¡POBRE NIGONA!
NO LO COMPADEZCAS, MAHA. QUE MURIO EN SU LEY A CABALLO Y CON UNA CARABINA EN LAS MANOS. ¿QUE MAS PODRIA PEDIR?

lo que muy pocos guionistas han sido capaces: creó varias obras simultáneamente, algunas de ellas puntales de sus respectivos géneros como:

• Bélico. *Ernie Pike*, *El cuaderno rojo de Ernie Pike*, *Amapola Negra* y varias historias sin personaje definido situadas en la Segunda Guerra Mundial. Siempre con la misma premisa, el verdadero enemigo es la guerra en sí[3] y no los soldados del otro bando, dibujantes como Hugo Pratt, Solano López, Alberto Breccia, José Muñoz, Daniel Haupt o Balbi se encargaron de ilustrar los guiones de Oesterheld. El resultado fueron historias fuertes, no siempre de final feliz, pero con personajes tremendamente reales y que llegan a un amplio rango de lectores. Este planteamiento influyó decisivamente en el enfoque que europeos y, sobre todo, argentinos, le darían al cómic bélico más adelante. Mucho más tarde, en 1971, Oesterheld retomó a Ernie Pike para la revista *Top* de Cielosur Editores, situándolo esta vez en la guerra del Vietnam, y volviendo a conseguir episodios memorables.

Portada de *Sargento Kirk*, dibujado por Hugo Pratt

• *Western*. *Sargento Kirk*, dibujado principalmente por Hugo Pratt, Gisela Dester, Jorge Moliterni o Porreca, mejoró si cabe en *Frontera*. Por otro lado, tenemos el otro gran *western* de Oesterheld, *Ticonderoga*,[4] que es, a la vez, la mejor obra de Hugo Pratt para muchos. Alejado del *western* tradicional (de hecho, la acción transcurre en la Norteamérica recién colonizada), el enfrentamiento entre indios y el hombre blanco pasa a segundo plano para centrarse más en la lucha de ambos contra una naturaleza tan bella como hostil. Los dibujos de Hugo Pratt, ayudado por Gisela Dester, son en esta obra increíblemente líricos y evocadores. Al contrario que en el género bélico, Oesterheld varió de enfoque en los muchos *westerns* que guionizó. De esta manera nos encontramos con *Hueso Clavado*, dibujado por Ivo Pavone, en el que el humor es casi tan importante como la

[3] Esta característica nos llevó a encontrarnos numerosas aventuras contadas desde el punto de vista de alemanes y japoneses, cosa muy rara hasta hace muy poco.

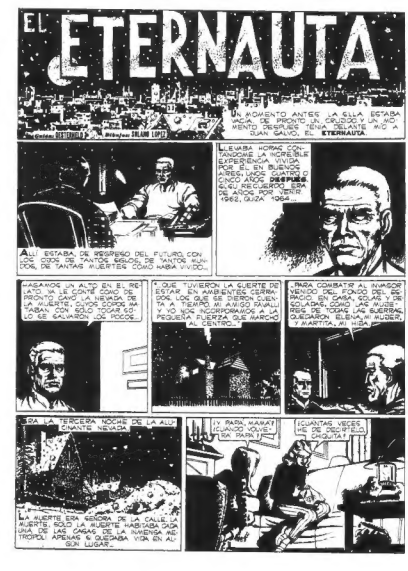
[4] La serie se denominaba en un principio Ticonderoga Flint, pero en poco tiempo pasó a denominarse Ticonderoga a secas.

Nahuel Barros
¡YA, YA, YA!
Guión: Oesterheld
dibujos: C. Roume
EXHAUSTO AÚN POR LA DESESPERADA CARRERA, EL TENIENTE LAGTRA VIO COMO SU SALVADOR CON INCREIBLE CERTIDUMBRE SEGUIA ABATIENDO PAMPAS.
AHORA ENTIENDO...¡YA ME PARECIA IMPOSIBLE QUE UN HOMBRE SOLO PUDIERA CARGAR Y DISPARAR CON SEMEJANTE RAPIDEZ!
OTRO MENOS...
DEME UNO DE ESOS FUSILES... TENGO BASTANTE PUNTERIA...
NO HACE FALTA, AMIGO...
YA SE VAN POR UN RATO NO VOLVERAN, SI QUIERE ENTRETENERSE, AYUDEME A CARGAR TODOS ESTOS FUSILES, ALLI ESTAN LOS FULMINANTES...
¿A MI? ¿NO DIGA PAVADAS? ¡SI NO HICE OTRA COSA QUE ABRIRLE LA PUERTA!
LE DEBO LA VIDA...
PERO SI USTED NO ME SACA DE ENCIMA A LOS INDIOS, QUE ME IBAN A LANCEAR, YO NO LLEGARIA...
IGUAL TENIA QUE TUMBARLOS, NO POR USTED, SINO POR MI. YA VE QUE ME TIENEN MUY ENCERRADO QUE A PELOTAZOS...
EL TENIENTE LAGTRA, COMPRENDIO QUE AQUEL GAUCHO NO HABLARIA NUNCA DE SU HAZAÑA.

Nahuel Barros

ambientación en una mezcla excelente; *Verdugo Ranch*, también con Pavone, violento y duro, pero siempre con un punto de ternura; *Randall «The Killer»*, uno de los más populares en aquel momento sin duda gracias a los dibujos preciosistas y detallados de Arturo del Castillo; *Leonero Brent*, con Moliterni, quizá más errático por no tener un planteamiento claro, pero con historias excepcionales; *Cachas de Oro*, con Carlos Vogt, repleto de personajes entrañables y con situaciones casi cómicas.

• Ciencia ficción. Este género, familiar para Oesterheld por su trabajo en la revista *Más Allá*[5], sirvió para ofrecer *El Eternauta*, una obra clave de la historieta sin la cual no podemos entender del todo el desarrollo del medio. La parte principal de *El Eternauta* se narró a través de ¡106 entregas! en *Hora Cero Suplemento Semanal*. Una invasión extraterrestre diezma la población mundial por medio de una nevada mortal. Oesterheld y Solano López realizan uno de los mejores trabajos de su carrera gracias a la definición de unos personajes muy reales que se van enfrentando a situaciones siempre cambiantes a la vez que creíbles. El pesimismo de enfrentarse a un enemigo al que se le supone casi invencible se mezcla con el tremendo vigor de los protagonistas, que pese a caer en la desesperación, a menudo son un excelente ejemplo de lo mejor del espíritu humano. Uno de los aciertos de la obra es que, pese a ser ciencia ficción, los escenarios no pueden ser más terrenales, ya que Solano recrea un Buenos Aires real a más no poder. Por otro lado, el concepto de «buenos» y «malos» a veces se diluye, lo que ayuda a hacer la historia más verosímil. Al examinar el pulso narrativo de la historia, a uno le queda la sensación de que no estaba planeada, sino que Oesterheld la iba desarrollando sobre la marcha; pero esta circunstancia, lejos de perjudicar la obra, la hace aún más fluida, algo que sólo un narrador genial podía conseguir. El gran impacto de esta obra


EL ETERNAUTA
UN MOMENTO ANTES LA SILLA ESTABA VACIA. DE PRONTO UN CRUJIDO Y LA MOLECULA DESPUES EL ETERNAUTA HIZO A JUAN SALVO, EL ETERNAUTA
LLEVABA HORAS CONTANDOME LA INCREIBLE EXPERIENCIA QUE HABIA VIVIDO POR EL, EN BUENOS AIRES LOCO, DESPUES... DESPUES DE UN SILENCIO DE AÑOS POR VENIR 1962, QUIZA 1964
ALLI ESTABA DE REGRESO DEL FUTURO, CON LOS OJOS DE TANTOS MUERTOS DE TANTOS MUNDOS DE TANTA MUERTE COMO HABIA VIVIDO...
PASAMOS UN AÑO EN EL PRADO, YA LE DIJE, COMO DE PRONTO APARECIA LA NIEVA DE LA MUERTE, CUYOS COPOS MATABAN CON SOLO TOCAR SU CUERPO, LO ESE SALVARON LOS PERROS...
Y QUE TUVIERON LA SUERTE DE ESTAR EN AMBIENTES CERRADOS, LOS QUE ES DECIR CUENTA A TIEMPO MI AMIGO RAVALI Y LOS INCORPORAMOS A NUESTRA PEQUEÑA FUERZA QUE MARCHO AL CENTRO...
PARA COMBATIR A HOMBRES VENIDOS DEL FONDO DE LOS TIEMPOS, EN ARMAS DE LAS SOLADAS, COMO LAS MUJERES QUE TAMBIEN TENIAMOS QUE DEFENDER, ELENA, MI MUJER, Y MARTITA, MI HIJA...
ERA LA TERCERA NOCHE DE LA ALUCINANTE NEVADA...
LA MUERTE ESTA SENTADA DE LA CALLE, LA MUERTE, SOLO LA MUERTE HABITABA DADA UNA DE LAS CASAS DE LA NUEVA METROPOLI APENAS SI QUEDABA VIDA EN AL GUN LUGAR...
Y PARA MARAT CUANDO VOLVIO LA PAZ PARA MI
¡CUANTAS VECES ME DE CREI FELIZ CASUALIDAD!

El Eternauta

[5] La revista *Más Allá* era editada por Ediciones Abril y fue una de las pioneras de la ciencia ficción en castellano. Ofrecía tanto material americano traducido (Heinlein, Asimov, etc.) como relatos autóctonos, algunos escritos por Oesterheld. También se comenta que Oesterheld pudo ser el director de la revista durante algunos números. *Más Allá* duró 48 números.

COSA RARA. NO SENTÍ MIEDO NI HORROR, AUNQUE A MI LADO ESTABA "MORT CINDER, EL CRIMINAL AHORCADO LA SEMANA ANTERIOR...
NUBES... ESTRELLAS... NADA MÁS BELLO QUE LAS ESTRELLAS VISTAS "DESDE ABAJO" DE LAS NUBES... EN EL MUNDO QUE SEA... VISTAS "DESDE ARRIBA" DE LAS NUBES, LAS ESTRELLAS PUEDEN SER TERRIBLES...
QUÉ BUENO ES REGRESAR, SOBRE TODO DESPUÉS DE HABER MUERTO... CAUSA TANTO MORIRSE... Y DUELE, MUCHO...

ensombreció a otras obras de ciencia ficción de Oesterheld y Solano, como las excelentes *Rolo, el marciano adoptivo* o *Paul Neutrón*, obras fundamentales del género prácticamente desconocidas en Europa. *Rul de la Luna*, por el mismo equipo artístico, mezcló ciencia ficción con aventuras infantiles con resultados muy desiguales. Más conocida, afortunadamente, es *Sherlock Time*, gracias al trabajo de Alberto Breccia. Ésta fue la primera colaboración de Oesterheld con Breccia, y supuso un cambio cualitativo muy importante en la carrera de este último. *Sherlock Time* mezcla fantasía, ciencia ficción, terror y relato policiaco con una naturalidad increíble gracias a la cuidada caracterización de personajes. Otra obra maestra indiscutible ensombrecida por *Mort Cinder*, la siguiente gran obra que realizarían Oesterheld y Breccia años después.

• Género «argentino». Si bien muchas de las obras de Oesterheld transcurren en Argentina (recordemos que *El Eternauta*, *Sherlock Time* y otras muchas transcurren en Buenos Aires), algunos de sus guiones se basaron en conceptos claramente argentinos, tales como la vida en La Pampa o la Guerra de Independencia. Y en este género nos encontramos con *Nahuel Barros*, dibujada por Carlos Roume, otra de las grandes obras de Oesterheld desconocida en España. El tremendo realismo, a menudo casi poético, de los trazos de Roume ilustran unas historias tremendamente violentas pero a la vez muy humanas, situadas en la frontera de La Pampa donde los soldados se enfrentan continuamente a los indios, con los colonos de por medio. El planteamiento, muy de *western*, no resulta tópico en absoluto. Tanto las situaciones como el tratamiento de los personajes hacen de ésta una historia plenamente argentina. También es destacable *Patria Vieja*, que relata episodios patrióticos. Comenzada por Roume, fue continuada con bastante acierto por Arancio. *Pichi* relata las aventuras de un cachorro en La Pampa argentina, también dibujadas por Roume, esta vez con guiones de Jorge Oesterheld. Aunque no es obra de Oesterheld, cabe mencionarla por su inclusión del poema *Martín Fierro*, una de las cimas de la literatura argentina, ilustrado por Arancio.

• Aventuras. Este género viene a ser una especie de cajón de sastre donde encajar una serie de historias de difícil clasificación. Quizá la mejor de éstas fue *Joe Zonda*, dibujada primero por Solano López y continuada por Schiaffino. Joe es un joven campesino que trabaja de copiloto en una compañía de transportes. Con esta excusa, empieza a vivir las más extravagantes aventuras. El tono de estas historias en poco tiempo desembocó en lo paródico y en lo cómico, lo que hacía que las historias pese a ser inverosímiles hasta caer en lo ridículo, resultaran siempre divertidas. En el mismo género, pero situado en el África de los safaris, hay que destacar *Tipp Kenya*, una extraordinaria obra magistralmente dibujada por Carlos Roume. También podríamos destacar *Tom de la Pradera*, dibujada por Ernesto García, o *Lucky Piedras*, por Carlos Cruz, ambas aventuras en el más genuino sentido de la palabra pero con cierta tendencia a caer en lo tópico.

• Urbano/Crimen. Quizá es éste el género más desconocido de Oesterheld y donde podemos encontrar personajes tan fascinantes como *Cayena*, dibujado por Daniel Haupt, que siempre al borde de la ley, hace de detective atípico en las condiciones más increíbles. *Buster Pike* fue un intento de relatar crónicas deportivas al estilo de su hermano Ernie, pero la serie pronto se decantó a lo policiaco y no llegó a cuajar, pese a algunas ideas realmente interesantes. Mención aparte merece *Doctor Morgue*: con sólo una sola aparición, los lápices de Breccia hicieron de esas pocas páginas de aparente sencillez una lección de narrativa. Más allá del crimen, nos encontramos con las historias urbanas de los *Cuentos de la Ciudad Grande* que, aunque no siempre bien dibujados, se encuentran entre las mejores obras de Oesterheld por la originalidad, frescura y poesía de los guiones.

Hora Cero Semanal, portada correspondiente al número 14 (1957)

OESTERHELD EL EDITOR

En 1955, y mientras todavía colaboraba en *Misterix*, Oesterheld se encargó de la mayoría de los guiones de la efímera revista *Dragón Blanco* editada por A.P.I. La filosofía de la revista era muy similar a la de *Misterix*, formato apaisado y aventuras de «continuará» de temática diversa, siendo la historieta principal (aventuras en la legión extranjera) la que daría nombre a la revista. Esta colección (de la que sólo conocemos nueve números) parece ser el primer intento de Oesterheld de hacer una revista a su gusto. El resultado no fue muy bueno, al menos comercialmente hablando, y la colección cerró rápidamente.

En aquellos momentos, a mediados de los cincuenta, publicar cómics en Argentina no era fácil debido a las restricciones de papel. De ahí que podamos encontrar formatos de publicación inusualmente pequeños para aprovechar los restos de papel. Pero problemas industriales aparte, las revistas de cómic argentinas, al igual que las españolas, las francesas o las estadounidenses, no atravesaban un momento creativo especialmente bueno y, salvo honrosas excepciones, no pasaban de ser poco más que lectura de usar y tirar.

Un tiempo después del cierre de *Dragón Blanco*, el talento de Oesterheld para la narrativa escrita hizo que las novelas[6] que escribió de Bull Rockett y Sargento Kirk fueran un gran éxito y, animado por esto, decidió crear su propia editorial. Dicho y hecho. A principios de 1957 nació Editorial Frontera, un ambicioso proyecto editorial liderado por Oesterheld y su hermano Jorge. Amistosamente, nuestro creador dejó la revista *Misterix*. Tanto fue así que, después de hablar con César Civita, el director de la Editorial Abril, acordaron que Bull Rockett se quedaría en Abril mientras que el sargento Kirk se iría a Frontera.

[6] En 1995 la argentina Ediciones Colihue publicó seis libros que recogen una parte muy representativa de la obra literaria de Oesterheld. Dos de ellos están protagonizados por Bull Rockett, dos más por el sargento Kirk, uno por Ernie Pike y otro más por El Eternauta. Este último es especialmente interesante porque en él se ofrece la continuación cronológica y más auténtica de *El Eternauta*, eso sí, en forma de relatos cortos. Varias librerías especializadas españolas cuentan con este material. Realmente merecen la pena aunque sólo sea para darse cuenta de qué gran talento perdió la literatura.

MULO LE ASESTARIA UNA COZ EN MEDIO DE LA MANDIBULA..
ALGUNA VEZ APRENDERÁS IMBECIL QUE UN CENTINELA NO DEBE ENTRAR NUNCA CON LO AL CALABOZO DE UN PRESO...
PERO DE TODOS MODOS, TE LO AGRADEZCO... ME HAS VENIDO DE PERLAS: HAS DEJADO LA PUERTA ABIERTA Y SI LA SUERTE ME ACOMPAÑA PODRÉ ESCAPAR AFUERA... HAY TORMENTA Y PODRÉ DESERTAR...
MUY PRONTO, ROLAND VOLVIÓ EN SÍ PERO NO SE MOVIÓ: AQUEL DESESPERADO ERA CAPAZ DE MATARLO CON TAL DE ESCAPAR...
YA LLEGARÁ EL DIA QUE PODRÉ TENER AL CAPITAN STARK EN LA MIRA DE MI FUSIL.. ME IRÉ CON LOS TUAREGS
...Y TARDE O TEMPRANO TENDRÉ UNA BANDA PROPIA... ¡ENTONCES ME CONOCERÁN LOS FORTINES DE LA LEGION! Y EL DEL CAPITAN STARK EN ESPECIAL...
MAISON SE INCLINÓ SOBRE ROLAND...
PERDONARÁS PERO ME VOY A LLEVAR TU BAYONETA... PUEDE SERME NECESARIA...
LA MANO DE MAISON NO ALCANZÓ A TOCAR EL MANGO DEL ARMA..

Fragmento de una historia de Oesterheld editada en la publicación *Dragón Blanco*

La editorial comenzó con dos títulos, *Hora Cero* y *Frontera*, en las que al poco tiempo el público les añadió la coletilla de «mensual» para distinguirlas del resto de publicaciones que vendrían. El formato de estas revistas (apaisado y tamaño medio folio aproximadamente) era muy similar al de *Misterix* y otras series de la Argentina de finales de los cincuenta. Pero la filosofía que había detrás era muy diferente.

Las historietas ya no eran un mero entretenimiento. Tanto los personajes como los argumentos, bajo su aparente sencillez, inducían a lecturas sucesivas en busca de nuevos detalles y enfoques. Cosa que se haría más patente en las aventuras seriadas que podían tener docenas y docenas de páginas. Si bien Oesterheld no creó el cómic «adulto», sí fue uno de quienes lo desarrolló y lo llevó a sus cotas más altas.

Los dibujantes cobraban más por su trabajo y se esperaba que sus series se vendieran al extranjero. Trabajando de esta manera (casi como si de una agencia se tratase) se esperaba frenar la «fuga» de artistas a Europa, donde estaban mejor pagados.

Por otro lado, el lector empezó a disponer de voz propia. Aparte de concursos varios, práctica habitual, las revistas de Editorial Frontera no sólo empezaron a contar con páginas de correo más o menos regularmente, sino que además se ofrecían fichas de los autores. Los lectores podían conocer con nombres y apellidos quiénes hacían sus aventuras favoritas ¡y todo esto en los años cincuenta! Se llegó a informar incluso de marchas o enfermedades de dibujantes. Evidentemente, todo esto no se hacía de una manera sistemática, pero ello no restaba mérito a una iniciativa pionera en el medio. Como mejor se define esta implicación que Oesterheld quería lograr de sus lectores es en el siguiente texto que apareció en varias publicaciones de la Editorial Frontera:

DEFENDAMOS LA HISTORIETA

La historieta es mala cuando se la hace mal.

Negarla en conjunto, condenarla en globo, es tan irracional como negar el cine en conjunto porque hay películas malas. O condenar la literatura porque hay libros malos.

Hay, y en proporción desgraciadamente muy elevada, muchas historietas malas. Pero ellas no invalidan las historietas buenas. Al contrario, por comparación, sirven para exaltarlas aún más.

Creemos estar en la línea de la historieta buena, entendiendo por buena la historieta fuerte, la historieta que sabe ser a la vez recia y alegre, violenta y humana, la historieta que agarra con recursos limpios, de buena ley, la historieta que sorprende al lector, porque es nueva, porque es original, porque es moderna, de hoy, de mañana si hace al caso.

Nuestras revistas son prueba de lo que decimos: los lectores saben ya qué distinto es el material que ofrecemos.

EDITORIAL FRONTERA

Y, efectivamente, los lectores supieron apreciar la propuesta de la editorial y apoyaron sin reservas *Frontera* y, sobre todo, *Hora Cero*, que parecía perfilarse como la favorita del público. Esto llevó al siguiente lanzamiento, *Hora Cero Semanal* que, aún conservando el formato apaisado, aumentó de tamaño (192x280 mm) y disminuyó las páginas. El resultado final fue todo un acierto. Una revista grande, atractiva, barata y con una periodicidad que permitía que las aventuras de «continuará» se pudieran leer sin sufrir. Ante este éxito, el siguiente paso fue todavía más audaz: aparecieron dos revistas más concebidas como números únicos: *Hora Cero Extra* y *Frontera Extra*. Estos especiales adoptaron el formato revista que ahora nos es tan familiar por su tamaño (280x192 mm) y por el formato vertical. La gran calidad de las historias de estos especiales hizo que en poco tiempo se convirtieran en series regulares primero, y en las estrellas de la editorial después. Y no es de extrañar. Los primeros números, de los años cincuenta, se podrían haber editado tal cual en la Europa de los ochenta y nadie habría notado el cambio de época.

Por otro lado, hay que destacar que la realización técnica de las revistas era bastante pobre. Pese a que los diseños en general eran correctos, se tardó bastante tiempo hasta llegar a una unificación de criterios sobre si las series iban numeradas o no, si irían con fecha o no, etc. Tampoco era raro ver errores tan garrafales como repetir un número en dos entregas sucesivas. Pero todo era compensado con una inteligente manera de combinar géneros, personajes y, sobre todo, historias autoconclusivas con las de «continuará».

En un principio, las historietas de la Editorial Frontera iban a ser de producción propia y sólo se iba a recurrir a material extranjero en caso de encontrar material de alta calidad como fue el caso de *Lucky Luke*. Desgraciadamente,

la buena salud de la Editorial Frontera no iba a durar mucho. Por un lado, la mayoría de los dibujantes acabaron, pese a los esfuerzos de Frontera, en Europa, donde estaban mejor pagados. Aún así Frontera lanzó a finales de 1960 otra excelente revista, *Ernie Pike Batallas Inolvidables*, en la que se explotaba la figura de Pike en este caso como narrador para explicar una determinada batalla. Si en el apartado gráfico se podían apreciar muchos altibajos, el talento de Oesterheld hizo de esta revista otro éxito.

Pero, aparte de la marcha de los dibujantes, el principal problema de la Editorial Frontera fue de gestión económica. En circunstancias no demasiado claras, quizá problemas con la distribución o la gestión de las tiradas, sin olvidar la competencia de las revistas a color, Editorial Frontera tuvo

* El numero 7 de *Ernie Pike Batallas Inolvidables*, dedicado a la batalla de Londres, no incluía historietas. La explicación que se ofrece en el editorial es que merecía la pena ofrecer las fotos originales de aquella batalla. No sabemos si, esto no era más que una excusa para justificar un retraso de los dibujantes o algun problema de redacción, pero el resultado final, fotos en blanco y negro unido a relatos de Oesterheld, es excepcional debido a la excelente prosa de este último

"NO MÁS AVES DE HERIDOS, NO MÁS ALARIDOS DE SALVAJES, NO MÁS TIROS. NO MÁS COMBATE PARA MÍ..."
¿DÓNDE ESTOY?
EN LA CUEVA DEL OSO MUERTO, CONOCIDA SÓLO POR MÍ, "TICONDEROGA" FLINT.
¿QUIÉN ME TRAJO?
YO TE GOLPÉE Y TE SAQUÉ DE ALLÍ. DECIDÍ SALVARTE...
...CUANDO TE VI TOMAR ESE FUSIL Y EMPEZAR A TIRAR... LOS LOCOS SIEMPRE ME GUSTARON.
¿QUIÉN GANÓ EL COMBATE?
LOS INDIOS, POR SUPUESTO, Y LOS FRANCESES. POR AHÍ ANDARÁ ESCAPANDO EL POBRE BRADDOCK...
...CON UN BALAZO EN EL PECHO, MURIÉNDOSE Y CON APENAS UN TERCIO DE SU GENTE... EL COMBATE MÁS ESTÚPIDO QUE NUNCA VI.
¿TE SIENTES CON FUERZA COMO PARA ANDAR?
SÍ... TENEMOS QUE UNIRNOS A LOS OTROS, ¿VERDAD?

que desaparecer. En un primer momento, a principios de 1961, la Editorial Emilio Ramírez se hizo cargo de las revistas de Frontera, eso sí, con la supervisión directa de Oesterheld. Sin primeras figuras y con un Oesterheld desmotivado, el material extranjero aumentó sin ser siempre de calidad. Pese a este panorama, aún apareció una revista más: *El Eternauta*. Los tres primeros números de esta colección, apaisados y con lomo, recopilaban El Eternauta que apareció serializado en *Hora Cero Semanal*. El éxito hizo continuar la revista, a partir del número cuatro, en el mismo formato de *Ernie Pike Batallas Inolvidables*, que se nutría de relatos,[8] reediciones[9] y material extranjero. En pocos números, la calidad de la publicación cayó en picado. Es necesario destacar que Oesterheld estaba realizando en aquella época trabajos de encargo para otras editoriales. Y su sueño acabó. La Editorial Ramírez no pudo hacer rentables las revistas y todas cerraron menos *Hora Cero Extra* que, tras un breve paso por la Editorial Vea y Lea, también cerraría. Pese a este fracaso, la historia le dio la razón a Oesterheld y, tanto por contenidos como por formatos, su proyecto definió, como hemos visto, lo que iba a ser la futura revista europea de cómic.

OESTERHELD DESPUÉS DE FRONTERA

Poco podía hacer un desmoralizado y casi arruinado Oesterheld ante el fracaso de su proyecto sino ponerse a trabajar en lo que mejor sabía hacer: escribir historietas. En 1962, Editorial Yago se había hecho cargo del fondo editorial de la Editorial Abril y relanzó de nuevo las revistas *Misterix*, *Rayo Rojo*, *SuperMisterix* y *SuperRayo Rojo*. Y de alguna manera éste era el destino más lógico para nuestro guionista. Aunque trabajaba por poco dinero tuvo la suerte de contar con algunos de los dibujantes de la época de Frontera. De esa etapa surgieron algunas obras menores como *Lobo Cruz*, *Santos Palma* o *Marcianeros*. Pero entre estas historias, algunas de muy poco interés, surgieron dos obras de importancia capital, no sólo en la obra de Oesterheld sino en la historia del cómic. Nos estamos refiriendo a *Watami*, dibujada por Jorge

[8] Los relatos de Oesterheld, de gran calidad, era lo único que salvaba la revista. De hecho, gran parte de los relatos estaban protagonizados por El Eternauta. Y es esta la continuación más creíble y de mejor calidad que se ha hecho de la primera aventura del personaje. Por esta razón, muchos estudiosos argentinos se refieren a estos relatos como la segunda parte del *El Eternauta*

[9] *Sherlock Time* fue reeditado por primera vez en esta revista

Moliterni, y *Mort Cinder*, dibujada por Alberto Breccia. En ambas obras se incorpora un elemento nuevo: el humanismo de Oesterheld se tiñe de tristeza, de fatalidad, de pesimismo. Todo ello quizá reflejo de la situación que en ese momento vivía nuestro guionista.

En *Watami*, su tercera incursión en el tema de los indios norteamericanos después de *Sargento Kirk* y *Ticonderoga*, un joven guerrero cheyene se enfrenta a una naturaleza hostil, a unos compañeros de raza implacables en sus odios y a la invasión de un hombre blanco convencido de su superioridad. La evolución de Watami ante estas situaciones es magistral. De joven, casi niño, se convierte en guerrero sin haber pasado por la edad adulta; evidentemente, esto lo desquicia. Oesterheld maneja la conducta de Watami con sumo cuidado y coherencia hasta llevarlo a su trágico final, que llega por sorpresa al desprevenido lector. Pese a que el argumento es clarísimo, como era característica de Oesterheld, el destino final de Watami no tiene gloria ni heroísmo, y llena al lector de una confusión contradictoria al no poder saber si el desenlace es justo.

Pero todo este desasosiego se refleja de una manera aún más contundente en *Mort Cinder*, quizá debido a que Breccia también estaba atravesando por una situación terrible: la larga enfermedad de su esposa. *Mort Cinder* es una obra quizá menos pensada que *Watami*, menos lineal y sin un rumbo claro, pero coinciden en lo esencial: el hombre ante la fatalidad, narrado sin aspavientos pero sí con pesimismo. Mort, el hombre de las mil muertes, es un poco la conciencia, el testigo de la humanidad. Oesterheld y Breccia lo situaron en diversas épocas históricas, pero nunca como rey o general, ni tan siquiera como héroe. Se narran historias que van desde episodios históricos importantes a sucesos que serían banales si no fuera por el intenso dramatismo de sus personajes. *Mort Cinder* tiene muchos nexos de unión con *Sherlock Time*, pero aquí los autores van un poco más allá de la simple aventura para ahondar en la psique humana. Y esa profundización queda plasmada por unos trazos atormentados de un Breccia que jamás había experimentado tanto y que parece a años luz de su trabajo en *Vito Nervio*.[0] Raras veces, muy raras veces, el cómic ha dado una obra de la calidad de *Mort Cinder*.

He aquí las dos últimas grandes adquisiciones que enriquecerán aún mas a HORA CERO. El incomparable dibujo de ALBERTO BRECCIA, uno de los pocos verdaderos señores de la historieta (creador de Vito Nervio, Pancho López, etc.) y SHERLOCK TIME, otro extraordinario personaje que, pleno de vigor y de originalidad, se incorpora a nuestro imbatible seleccionado de grandes héroes
NACE UN PERSONAJE
50

CHE

En plena colaboración con Alberto Breccia, hacia 1968-1969, aparece *Che*, una biografía de Ernesto Guevara, en la que participó también el hijo de Alberto, Enrique Breccia. Pese a que para muchos es una obra menor, poco estudiada y citada a menudo de soslayo, en *Che* podemos encontrar algunos de los textos más evocadores y poéticos de Oesterheld. En esta obra, nuestro guionista se implica totalmente con el personaje y sus ideas políticas. Y más allá de que éstas fueran de izquierdas, se hace hincapié en el tremendo humanismo y su preocupación por los desfavorecidos que siempre presidieron los actos de Guevara. Dado que estos temas eran compartidos por Oesterheld, no es de extrañar que éste se sintiera como pez en el agua y nos ofreciera algunos de sus mejores textos.

[0] *Vito Nervio* es la obra capital de la juventud de Alberto Breccia. Pese a ser muy clásica y tópica, en ella ya se puede empezar a apreciar el talento expresivo y narrativo de Breccia.

OTRA VEZ *EL ETERNAUTA*

Después de guiones para diversas editoriales, como el deslumbrante *Richard Long*, todo un ejemplo de economía de recursos narrativos y de experimentación gráfica, en 1969 Oesterheld y Breccia se sumergen en narrar, de nuevo por entregas, *El Eternauta* en la revista *Gente*. Oesterheld tiene otra oportunidad de contar una historia que ya conocía. Pero no se limita a transcribir, no; ahora la historia se politiza, ya no es el mundo el que está en peligro, únicamente Sudamérica. Ahora la humanidad no se une para luchar contra el invasor; todo lo contrario, las intrigas políticas de los países poderosos se lo ponen aún más fácil. El ejército argentino ya no es aquella institución en la que se puede confiar, y los militares aparecen fríos, despiadados. Y he aquí cómo Oesterheld toma partido. Su humanismo y su implicación social lo llevaron a tomar posiciones políticamente de izquierda (de hecho militó en la organización Montoneros) que lo llevaban a reflejar su miedo y su repulsa a una institución como el ejército, antes respetado y querido por el pueblo pero cada vez más alejado de él.

El grafismo de Breccia es más experimental y rompedor que nunca. Siempre al servicio de la narrativa, los dibujos se vuelven simbólicos e incluso abstractos. Demasiado para la época, los editores no comprenden que se estaba forjando una nueva obra maestra. Tanto fue así que los autores se vieron obligados a precipitar el final en la tercera entrega. De esta manera queda una obra inconclusa, fallida, que sólo nos hace lamentar por no saber qué final nos tenía preparado Oesterheld y qué experimentos podían salir todavía de la pluma de Breccia.

OTRA VEZ LA INVASIÓN

El destino quiso que el siguiente trabajo importante de Oesterheld también fuera por entregas para una revista. En 1970, anunciada a bombo y platillo, aparece *La guerra de los antartes* en la revista argentina *2001*. Esta obra tiene importantes puntos en común con *El Eternauta* de *Gente*, una invasión extraterrestre apoyada por el ansia de poder de las grandes potencias. Pero también tiene puntos distintivos muy interesantes. En esta obra, el poder político y las fuerzas vivas de la Argentina aparecen como fuerzas benévolas realmente comprometidas con el destino del pueblo. Todo un canto al optimismo y a la fe en la humanidad pese a los duros reveses que viven los protagonistas. El peso de la narración, al contrario que en *El Eternauta*, cae en diferentes personajes que asumen el protagonismo por turnos. Los dibujos de León Napo, sin embargo, ayudan poco al desarrollo de la historia. Típico producto de la época, resultan demasiado naífs como para reflejar la tremenda fuerza de los personajes y de la historia.

Saltándonos las cronologías, el diario *Noticias*, vinculado al movimiento Montonero, decidió darle una oportunidad a esta historia en 1974, y *La guerra de los antartes* volvió a aparecer, en este caso en formato de tira diaria y con un dibujante más que adecuado, Gustavo Trigo. Oesterheld y Trigo profundizaron en los aspectos más dramáticos de la historia consiguiendo momentos de fuerza memorable. Desgraciadamente, la historia quedó inconclusa debido al cierre del diario, fruto de la brutal represión de la junta militar.

COLUMBA

Si bien el breve paso por la editorial Columba quizá no sea muy destacable dentro de la obra de Oesterheld, sí tiene un significado muy importante para el lector español, ya que éstas fueron las primeras obras de Oesterheld que llegaron a España de manera regular a los quioscos. Así, muchos jóvenes españoles descubrieron a Oesterheld con *Argón, el Justiciero*, *Arkón* o *Kilroy* en las colecciones *El Tony* y *Fantasía*. Es muy importante destacar el trabajo que realizó con José Luis García López en *Roland, el Corsario* o con Horacio Altuna en *Kabul de Bengala*. Si bien eran obras menores, no es menos cierto que destacaban claramente del resto de la revista gracias al estilo inconfundible de Oesterheld, que aún en horas bajas era difícil de superar.

EL ETERNAUTA SEGUNDA PARTE

Tras el éxito en 1976 de la reedición de *El Eternauta* por parte de la editorial Skorpio, ofrecen a Oesterheld realizar una secuela junto con Solano López. Pero lo que se planteaba como una gran obra resultó fallida. La implicación política de Oesterheld, cada vez más importante, lo llevó a realizar una historia desgarradora y nada sutil donde la derrota del enemigo justifica casi cualquier medio. Este momentáneo alejamiento de sus posiciones humanistas habituales hicieron que la historia se resintiera. Por otro lado, las amenazas explícitas (en aquel momento Oesterheld ya estaba buscado y tres de sus hijas ya estaban desaparecidas) a la editorial por parte de la junta militar en el poder de aquel

entonces, hicieron que partes del guión fueran modificadas o eliminadas. Y si a esto le sumamos un Solano López no demasiado implicado, el resultado final es una obra que, aunque correcta, también es fallida al resultar no sólo extraña al resto de obras de Oesterheld, sino incluso a la primera parte de *El Eternauta*.

Oesterheld realizó junto con Horacio Laila,[1] también para Skorpio, *Nekrodamus*, una incursión en el campo del terror que no pasó de tópica pese algunas escenas brillantes.

EL FIN

Poco después, la dictadura militar, en su política de exterminio de opositores, arrestó, torturó y finalmente asesinó a Héctor Germán Oesterheld y a sus cuatro hijas, dejando Argentina y el mundo sin uno de sus mejores narradores. Su genio, su capacidad de conectar con el gran público mediante sus obras, su humanismo y su implicación política en un país convulso lo pusieron en el punto de mira de los verdugos. Sirvan estas líneas para darlo a conocer un poco más en nuestro país.

© 2002, Alejandro M. Viturtia

[1] Horacio Laila, futbolista y dibujante. Sus facciones sirvieron de modelo a Mort Cinder

SHERLOCK TIME: HISTORIAS DE LUCES Y SOMBRAS EN EL ENCUENTRO DE DOS MAESTROS

Jordi Juanmartí

Sherlock Time *es uno de los muchos encuentros entre dos colosos de la historieta, Oesterheld y el incomparable Alberto Breccia. A caballo entre lo lovecraftiano y la ineludible referencia a Conan Doyle, ambos creadores revelan su maestría en la creación de ambientes. Ciencia ficción, enigma detectivesco y terror, un cóctel explosivo en manos de dos autores inigualables.*

1. DOS TALENTOS UNIDOS PRÁCTICAMENTE POR PRIMERA VEZ

Cuando Héctor Oesterheld y Alberto Breccia se conocen en los años cincuenta y deciden unir sus talentos al servicio de la historieta, andan ya por la cuarentena. Son dos autores de renombre que se han distinguido por aportar su saber hacer a un tipo de tebeo que, aunque por supuesto lejos de la frivolidad, se mueve por el mundo del escapismo y el entretenimiento. Pero del encuentro de dos mentes privilegiadas para la historieta sólo podía surgir una obra magna que, superando en calidad lo que habían hecho anteriormente, utilizará los resortes de la aventura para trascender a ésta y mostrar diferentes facetas del ser humano.

Y así fue. Cuando, tras haber colaborado esporádicamente en obras como *Ernie Pike* o *Doctor Morgue*, empiezan *Sherlock Time*, lo hacen como banco de pruebas de lo que llegaría más tarde, *El Eternauta*, dibujado por Solano, y su posterior colaboración, *Mort Cinder*. Sin embargo, la obra que nos ocupa es en sí misma un trabajo brillante y un salto adelante en la carrera de ambos artistas. En el caso de Breccia, porque experimenta por primera vez con el estilo de dibujo que le haría popular y dominaría como nadie, desmarcándose de la influencia de Milton Caniff que había manifestado hasta entonces.[1] Es un dibujo de trazo grueso en las figuras, anguloso y acerado, que se enmarca en un ambiente donde la iluminación (o, a veces, más exactamente la ausencia de ella) cobra vida propia, haciéndose un personaje más que se mueve entre la luz y la sombra reflejando fielmente los estados de ánimo. Y en el de Oesterheld, porque madura como guionista, dotando a sus personajes de personalidad profunda y perfeccionando sus dotes de narrador, con un sabio uso del suspense y un mensaje implícito que, lejos de ahogar o sobreponerse a la historia (como lamentablemente pasa en muchas otras obras), se pone al servicio de la misma. En palabras de Juan Sasturain, «pocas veces una historieta nos ha hecho tan plenamente felices».[2]

En cuanto a los hechos, diremos que Sherlock Time vio la luz en las revistas *Hora Cero Extra* y *Hora Cero Semanal*, durante los años 1958 y 1959, y se

[1] Los que, como el autor de este artículo, no hayan tenido la suerte de leer las obras del dibujante anteriores a Sherlock Time, pueden ver muestras de este período «Caniff» en la excelente página web dedicada a los Breccia: *http://www.mundobreccia.com*

[2] Juan Sasturáin, "En busca del Sherlock perdido". *Sherlock Time*, Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia. Ediciones Colihue. Buenos Aires. 1997.

enmarca en lo que Rodolfo Santullo llama segunda etapa creadora de Oesterheld (1957-1962),[3] en la que también surgiría *El Eternauta*, y previa a una tercera donde el trabajo primordial del guionista sería *Mort Cinder*. *Sherlock Time* se plantea como una serie de historias, originalmente aparecidas sin título, de carácter autoconclusivo si exceptuamos la que en la recopilación consultada llaman "Tres Ojos".

Dicho todo esto, pasemos a un somero análisis de la obra, primero de manera general y luego desgranando brevemente cada una de las historias.

2. UN DETECTIVE DEL ESPACIO-TIEMPO Y SU CRONISTA.

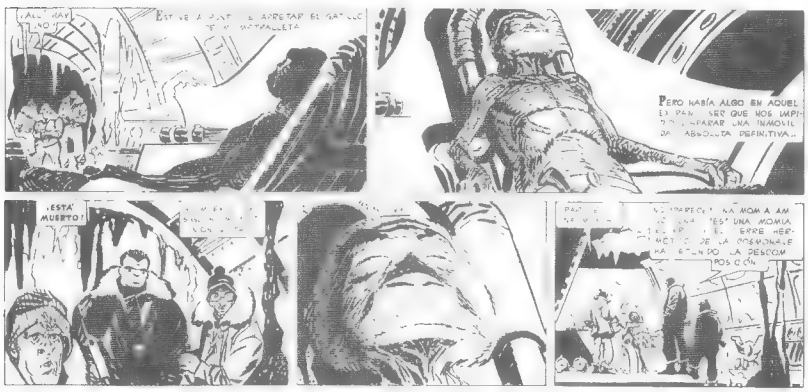
Digamos que yo también soy detective. Un detective algo especial. Mi apellido algo le indica.

SHERLOCK TIME

De esta forma tan críptica se describe Sherlock Time al final de la primera historia corta que protagoniza, "La gota", y con esta descripción da también rasgos de su carácter: frío, distante, profesional y parco en palabras. Su enigmática personalidad se refleja en la fisonomía otorgada por Breccia: alto, robusto, pelo corto y entradas pronunciadas, cara cuadrada, ojos hundidos bajo cejas pobladas y una media sonrisa eterna. Es un personaje que impone temor y confianza a la vez. No es un hombre dado a la acción, pero sí a la introspección y a la lectura. Sabe

contar historias. Parece no actuar, pero siempre sabe lo que pasa y qué hay que hacer en cada momento. Tiene prestigio y muy buenos contactos, que le proponen casos en los que trabajar.

[3] Rodolfo Santullo, "Aventura con mayúscula: Grandes Autores: H. G. Oesterheld". *http://enciclopedia.org.uy/autores/RSantullo/Aventura.htm*.
[4] Hector Germán Oesterheld y Alberto Breccia, *Sherlock Time*. pag. 28. Ed. Colihue. Buenos Aires, 1995.



EL CONDUCTOR CORRIÓ LA MANIJA TODOS LOS PUNTOS A LA DERECHA, ACELERANDO.
YA FALTA UNA CUADRA PARA EL PIACHUELO..
¡NO DEBIERA IR FRENANDO!
¡VAMOS DEMASIADO LIGERO!
¡YA LLEGAMOS!

A estas alturas, por si el nombre del personaje y la serie no fueran suficientes, el paralelismo con el detective creado por Sir Arthur Conan Doyle es mucho más que evidente. *Sherlock Time* plantea una dicotomía muy similar a la de la serie de historias cortas y novelas creada por el autor británico, y sus personajes son unos trasuntos de los residentes en Baker Street, pasados por un filtro más moderno y típicamente argentino.

A nuestro circunspecto detective le corresponde un cronista que, como el fiel compañero de Holmes, no acaba de entender muy bien las aptitudes de su amigo, pero que le sirve hábilmente de enviado, siendo usado muchas veces por Sherlock Time con nadie sabe qué fines, y que, a pesar de todo, muestra una lealtad a toda prueba. Sin embargo, la función más importante del jubilado Luna para nosotros los lectores, es la de narrador. Efectivamente, él es quien toma el lugar de ese narrador omnisciente tan típico de Oesterheld. Y en ocasiones, como el propio Watson, toma protagonismo absoluto en detrimento del pretendido héroe.

Porque ésta es otra de las características de la obra y donde empieza a desaparecer el referente holmesiano para experimentar un nuevo tipo de historia que la acercará al culmen de lo que sería la cooperación más celebrada de ambos autores, *Mort Cinder*: lo que importa no son los personajes, sino la historia que se cuenta. Time y Luna serán muchas veces meros testigos de lo que ocurre y se limitarán a aportar reflexiones sobre lo sucedido; en el caso del detective, sus apuntes irán más a lo filosófico, mientras que Luna representará la cordura y buen juicio de lo cotidiano.

3. ESTRUCTURA Y AMBIENTACIÓN

Esta supeditación de los personajes a la historia hace que tengamos la impresión de que están desaprovechados y se echa de menos la posible química que surgiría de dos caracteres tan diferentes. De hecho, sólo al final de la historieta "La trampa" hay atisbos de un desarrollo de la amistad entre Luna y Time, cuando aquél aprecia que su amigo empieza a tutearlo, pero Oesterheld no fue mucho más allá, al contrario de lo que pasa en el referente de Conan Doyle y, en realidad, en la mayoría de todas las parejas literarias o historietísticas de ficción.

Sin embargo, tal impresión, acertada o no, en absoluto empaña el nivel general de las historias. Unas historias en las que el narrador omnisciente desgrana todos y cada uno de los detalles, habiendo estado presente o no, y que podríamos clasificar en dos categorías.

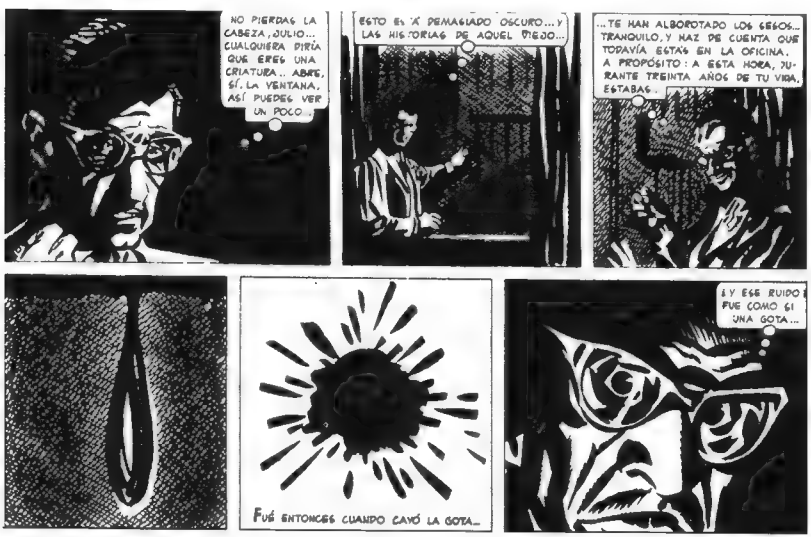
En primer lugar, estarían aquellas en las que alguno de los dos personajes, o los dos, tienen una intervención más o menos directa en los hechos. En este grupo enclavaríamos "La gota", "El ídolo", "Superaraña", "El Uko", "La trampa", "El tranvía" y "Tres Ojos". En estas historias, Sherlock Time y su amigo participan en los acontecimientos y los provocan. En otras, sin embargo, son meros narradores o simples personajes secundarios que funcionan como observadores. Sería el caso de "El viuda", "Un cuento", "Un crimen" o "El sacrificio". Casi todas ellas suelen partir de una situación cotidiana tranquila (Luna paseando por su jardín o en la cola de la panadería; los dos amigos sentados plácidamente) en la que irrumpe un elemento que dispara el relato: la curiosidad de Luna, el planteamiento de un caso para Sherlock o sencillamente la intención de éste de empezar a contar una historia. El final indefectiblemente presenta una moralina o comentario similar, generalmente enmarcado en actos tan de la vida diaria como un desayuno con bollería o tomarse un mate tranquilamente...

En cuanto a la ambientación, los relatos oscilan entre el terror psicológico ("La gota", "El ídolo", "La trampa", "El tranvía"), la aventura fantacientífica ("Superaraña", "El Uko", "Tres Ojos", "El sacrificio") o la investigación detectivesca ("El viuda", "Un crimen"). En prácticamente todas ellas se respira un ambiente claustrofóbico y asfixiante, perfectamente reflejado en los dibujos de Breccia, cuyo uso del claroscuro se adapta, incluso mejorándolos, a los guiones que le ofrece Oesterheld con una precisión rítmica y a la par opresiva.

4. TEMAS

El miedo a lo desconocido será uno de los grandes temas tratados en *Sherlock Time*, con un Oesterheld empeñado en poner a sus personajes al borde del paroxismo y un Breccia que siempre (si exceptuamos "Tres Ojos", donde hará lo contrario) manifiesta esta sensación mediante el uso de sombras negras angustiosas.

...os guiones de Oesterheld magistralmente plasmados Breccia como en...a gota


NO PIERDAS LA CABEZA, JULIO... CUALQUIERA DIRÍA QUE ERES UNA CRIATURA... ABRE, SÍ, LA VENTANA, ASÍ PUEDES VER UN POCO...
ESTO ES A DEMASIADO OSCURO... Y LAS HISTORIAS DE AQUEL DIEJO...
...TE HAN ALBOROTADO LOS SESOS... TRANQUILO, Y HAZ DE CUENTA QUE TODAVÍA ESTÁS EN LA OFICINA. A PROPÓSITO: A ESTA HORA, DURANTE TREINTA AÑOS DE TU VIDA, ESTABAS...
FUÉ ENTONCES CUANDO CAYÓ LA GOTA...
¿Y ESE RUIDO FUE COMO SI UNA GOTA...

¡TRES OJOS!
SÍ; AQUELLO TENÍA QUE SER EL "TRES OJOS" QUE ENLOQUECIERA AL ÚNICO SOBREVIVIENTE DE LAS COMISIONES DESAPARECIDAS...

caemos en el mundo de las sombras. Unas sombras que, al igual que en "La gota", y gracias a la maestría del dibujante, cobran vida propia, se hacen antropomorfas y amenazantes. Por otro lado, el transcurso de parte de la historia en el jardín permite que toda la naturaleza participe de ese ambiente de pesadilla.

Otra historieta, "El tranvía", participa de ese mundo claustrofóbico. La diferencia con las que hemos mencionado hasta ahora es que el mecanismo que pone en marcha la historia ya no es la curiosidad, sino una misión que Time encomienda a Luna. Pero ya desde el principio sentimos el miedo por la brusquedad con la que el protagonista embarca a su amigo en la aventura, sin dar apenas explicaciones, y porque, aunque aquí el enemigo es más visible, sigue siendo una incógnita. El manejo del suspense por parte de Oesterheld, con ese tranvía que sigue su camino inalterablemente, echa más leña al fuego de la tensión que gobierna admirablemente el relato... hasta que al final, en la resolución del relato, vuelve la cotidianeidad del pleno día, marcando una estructura luz-oscuridad-luz que comparten las tres historietas de las que hemos hablado hasta ahora.

La historieta debut, "La gota", es un buen ejemplo. Las páginas brillantes que introducen la historia, explicando el alquiler de su nueva casa por parte de Luna, y las leyendas que hay sobre la misma, son sucedidas por otras, ya en el interior, donde la sombra se hace dueña y señora, y donde los lectores andamos tan a tientas como el pobre jubilado, atraídos por la viñeta de esa gota de sangre que rítmicamente se repite una y otra vez...

Un esquema similar se repite en "La trampa". De nuevo, tanto nosotros como Luna tenemos miedo, pero sin saber exactamente de qué. Una vez más, atraídos por la curiosidad (en la historia anterior era el interés por conocer la casa; ahora se trata de desenterrar unas misteriosas losas del jardín),

La temática del miedo se mantiene, aunque desde un prisma bastante diferente, en la extraordinaria "El ídolo", que junto a "La gota" y "Tres Ojos" es lo mejor que ofrece *Sherlock Time* y, si me apuran, está entre lo más brillante que han hecho

Los espacios abiertos también pueden asfixiar a los protagonistas de estas historietas, como en el caso de Tres Ojos

COSTABA MUCHO DISIMULAR, APARENTAR TRANQUILIDAD. PENSAR QUE DE CUALQUIER LADO PODÍA GOLPEARNOS EL PELIGRO DESCONOCIDO, ESE "ALGO" QUE HABÍA HECHO DESAPARECER A MÁS DE UNA DOCENA DE HOMBRES...

Oesterheld y Breccia. La narración, en tres niveles, parte en el primero de ellos del encargo a Sherlock Time de un caso aparentemente banal. Sin embargo, pronto vemos que se convertirá en un estudio de la obsesión y de las razones del odio. El miedo proviene aquí de ignorar por qué algo que antes nos parecía atractivo, de repente se convierte en algo odioso. Un afable coleccionista de antigüedades se obsesiona con comprar una vieja figura que en principio lo atrae magnéticamente, pero que una vez comprada se hace paulatinamente un artefacto vulgar y repelente. El terror se acrecienta cuando, en un tercer nivel del relato, se cuenta la historia de cómo el anterior poseedor del objeto murió de manera misteriosa, destino que teme el nuevo dueño. Y la tensión llega a niveles máximos cuando en la vuelta al primer nivel, somos testigos de cómo Time y Luna caen en el odio irracional por la figura... Una historieta magistral.

"Tres Ojos" es una historia de terror típica, con claros referentes a películas como *La cosa* (versión de Hawks y Nyby) y curiosas similitudes con la posterior *Alien*.[5] Es también la única historia larga, publicada en un momento que *Sherlock Time* había cambiado de formato y se editaba a razón de tres páginas semanales.[6] Si mantuviéramos la analogía con Conan Doyle, diríamos que esta historia es a Sherlock Time lo que *El perro de los Baskerville* es a Sherlock Holmes, al presentar un planteamiento similar: un personaje misterioso asigna un caso al detective, que decide intervenir en persona llevando con él a su amigo. Es, además, la historia donde Time actúa más activamente, permitiéndonos ser testigos de sus métodos...

Esta historieta es muy particular dentro de la serie que nos ocupa porque los tonos oscuros ceden protagonismo a la claridad, algo lógico por otro lado al desarrollarse la historia en la Antártida... Pero el gran mérito de los autores es conseguir mantener la misma tensión que en el resto de historias «oscuras», al sustituir el terror claustrofóbico por el agorafóbico. Las viñetas que muestran a Luna y Time pequeños, solitarios y vulnerables dentro de la blancura son una buena prueba. Por lo demás, se mantiene el miedo a lo desconocido, aquí representado por la cadenciosa repetición de la frase «tres ojos», pronunciadas en principio por los únicos supervivientes de las expediciones científicas ante-

[5] Por ejemplo, el descubrimiento, antes de contactar con el monstruo, de un tripulante de la nave muerto.

[6] Elvio E. Gandolfo, "Una historieta de Hector Germán Oesterheld y Alberto Breccia: *Sherlock Time*, el blanco y el negro". *http://www.rosarioli-bros.com/lacapital/suplemento37/elvio.htm*

BAJÉ DE PRISA, Y CORRÍ A LA PIEZA DONDE EL JARDINERO DEJA SUS HERRAMIENTAS. NO A
VERTÍ QUE LOS ARBOLES YA NO TENÍAN RAMAS, QUE AHORA TENÍAN GARRAS QUE PARE-
CÍAN IMPRECAR AL CIELO...

riores y más tarde por el aterrorizado compañero del protagonista. Hay también una mayor profundización en los personajes y, por primera y única vez, la aparición de un alivio cómico a través del mecánico que se ve involucrado involuntariamente en la aventura.

Las historietas de temática de ciencia ficción son las más flojas, posiblemente porque el paso del tiempo las ha tratado con mayor dureza. Son buenas muestras de la profesionalidad de los autores, pero carecen de la profundidad de las mencionadas hasta ahora. En todo caso, cabría destacar de ellas "Superaraña" por su buen tratamiento del suspense en un relato donde el jubilado Luna, aparentemente guiado por la curiosidad, entra en la nave de Sherlock Time y sufre una aventura a su pesar. También habría que considerar la particularidad de "Un cuento" o "El sacrificio", dos historias en las que los dos personajes principales no intervienen en absoluto, cumpliendo Time con la función de narrador y Luna con la de oyente, y que presentan dos visiones opuestas de la humanidad en el futuro, una claramente pesimista y la otra triste pero más optimista.

Finalmente, hay que destacar las historietas de temática detectivesca. Son las historias más tranquilas, donde el suspense reside en ver cómo se va a resolver el enigma planteado. En "El viuda", el misterio está en saber cómo los caballos de un entrenador son capaces de ganar siempre; en "Un crimen", la mejor de las dos, en la resolución de un asesinato. Ambas coinciden en presentar más interés en el desarrollo de los personajes principales, que no dejan de ser figuras trágicas. Y en el caso de la última historia, hay que destacar la pericia narrativa de los autores, al mostrar el comienzo de la misma a través de los ojos de uno de los personajes, siendo capaces de cambiar el punto de vista sin que la historia se resienta.

5. CONCLUSIÓN

Ahora que disfrutamos de una nueva edición de *Mort Cinder* que presenta la obra de dos grandes maestros a nuevas generaciones de lectores, sería ideal que poco a poco se recuperara su obra, algo de lo que se podría beneficiar la obra presentada en este artículo, donde vemos por primera vez un dibujante que afirma su estilo de manera extraordinaria y un guionista que confirma todo lo bueno que había hecho hasta entonces y antecede la maravilla que nos va a ofrecer después. Por esta situación, y por su conjugación acertada de temas, *Sherlock Time* navega entre dos aguas, y eso le da una posición privilegiada que sin ninguna duda merece.

© 2002, Jordi Juanmartí

EL ETERNAUTA: LA JOYA IGNORADA

Ángel Olivera

Ciencia ficción en estado puro, El Eternauta *es una joya mundial del cómic deficientemente publicada en España y todavía no reconocida entre nosotros como un punto de inflexión inevitable en la madurez del medio. Leer hoy esta obra de arte en sus dos revisitaciones, la de Solano López y la de Alberto Breccia, provoca escalofríos: tal parece que Oesterheld hubiera presagiado, ya en los años cincuenta, el destino de su país y el suyo propio.*

INTRODUCCIÓN

Son las tres de la madrugada y un hombre está escribiendo tranquilamente en el despacho de su casa. De pronto oye un crujido en la silla que tiene ante sí, al otro lado del escritorio. Lentamente, una figura espectral empieza a cobrar forma, y un hombre vestido con ropas extrañas aparece ante él. Es un hombre aún joven, pero con el rostro cubierto de arrugas fruto del sufrimiento y de la experiencia, alguien que, según nos dice el dueño de la casa, narrador del relato, tenía «la mirada de un hombre que había visto tanto que había llegado a entenderlo todo».

—¿Qué haces? —pregunta el recién llegado, y el narrador le responde:

—Soy guionista... guionista de historietas.

El desconocido, a su vez, se presenta como «El Eternauta», una forma de definir, según sus propias palabras, «mi condición de navegante del tiempo, de viajero de la eternidad, mi triste y desolada condición de peregrino de los siglos». Desde hace mucho tiempo, el Eternauta no hace sino buscar, buscar, buscar... Pero está muy cansado y desea detenerse un poco en su continuo peregrinar. Entonces comienza a contar su historia.

—Escuché —nos dice el narrador—; todo el resto de aquella noche no hice otra cosa que escuchar. Tal como él lo dijo, cuando concluyó ya estaba todo claro. Tan claro como para llenarme de pavor. Tan claro como para sentir por él una enorme piedad.

Así comienza *El Eternauta*, la obra magna del gran guionista Héctor Germán Oesterheld, la obra maestra del cómic argentino y una de las obras cumbres de la historia mundial del cómic. Publicada originalmente en el semanario *Hora Cero* entre 1957 y 1959, y desarrollada episodio tras episodio en una larguísima narración que llegó a las 350 páginas en formato apaisado, *El Eternauta* señala el momento culminante de la larga y fructífera historia del cómic argentino y se convertiría en uno de los tebeos de más éxito de los publicados en dicho país, una obra de culto.

A pesar de las afinidades linguísticas y culturales, el cómic argentino no es demasiado bien conocido en nuestro país. Si exceptuamos a la celebérrima *Mafalda*, sólo ha tenido un papel descollante en períodos muy concretos, a partir de 1977 con el *boom* del cómic propiciado con las revistas de Nueva Frontera, y más tarde, en los ochenta, con su amplia representación en las de Norma. Una lástima en cuanto hablamos de un vivero de excelentes guionistas y dibujantes, autores de un gran número de obras memorables; no en vano nos referimos a un país donde el cómic llegó a su mayoría de edad al menos dos décadas antes que en España y que, pese a su accidentada —y terrible— historia reciente, no ha dejado de producir historias de gran interés.

Muchos lectores talluditos recordarán *El Eternauta* por el *remake* dibujado por Alberto Breccia en 1969, publicada por episodios en España en *El Globo* y recopilada posteriormente en álbum por Nueva Frontera. Aun siendo ésta una obra notable, sobre la que luego volveré, aquí voy a referirme al cómic original, conocido en nuestro país por unos pocos afortunados, entre los que me cuento, gracias a las sucesivas reediciones del grueso volumen publicado en Argentina por Record, lamentablemente en un papel y unas tapas de ínfima calidad que no soportan bien el paso del tiempo. Es lamentable —e incomprensible— que ninguna editorial española se haya decidido a publicar aquí, en condiciones, una obra como ésta.

El binomio creador de *El Eternauta* no debería necesitar presentación. Héctor G. Oesterheld fue el mejor guionista en un país de buenos guionistas, y su nombre no fue sólo la piedra angular de este modo de expresión en Argentina desde finales de los años cuarenta hasta los setenta, sino que su influencia ha marcado decisivamente al cómic de aquella parte del mundo hasta nuestros días. Fue el creador literario de una larguísima serie de personajes y autor de infinidad de historias tanto cortas como largas, entre ellas algunas tan conocidas, incluso en nuestro país, como *Sargento Kirk*, *Ernie Pike*, *Ticonderoga* (todas ellas con dibujos del poco después celebérrimo Hugo Pratt), *Randall* (dibujada por Arturo del Castillo), *Mort Cinder* (con Breccia)...

Por lo que se refiere al dibujante, Francisco Solano López, es uno de los grandes veteranos de su país, y por ello ha vivido y sufrido en sus carnes todas las vicisitudes que ha atravesado el género en Argentina en el último medio siglo. Dibujó en los cincuenta series como *Bull Rockett* y *Ernie Pike*, escritas por Oesterheld; luego, en los sesenta, trabajó en *Kelly, ojo mágico*, para I.P.C. en Inglaterra. En los setenta, más libre de encorsetamientos editoriales, dibujaría, con guiones de Ricardo Barreiro, la saga de ciencia ficción *Slott-Barr*, y después *Ministerio*, así como una gran cantidad de obras largas y cortas de toda temática, en las que abundan, de forma soterrada a veces, de forma clara y explícita otras, referencias a la brutal realidad de la época y del país en que le tocó vivir.

ERA DE MADRUGADA, APENAS LAS TRES. NO HABÍA NINGUNA LUZ EN LAS CASAS DE LA VECINDAD. LA VENTANA DE MI CUARTO DE TRABAJO ERA LA ÚNICA ILUMINADA
HACÍA FRÍO, PERO A VECES ME GUSTA TRABAJAR CON LA VENTANA ABIERTA Y MIRAR LAS ESTRELLAS. DESCANSA...
...Y APACIGUA EL ÁNIMO, COMO SI UNO ESCUCHARA UNA MELODÍA MUY VIEJA Y MUY QUERIDA. EL ÚNICO RUMOR QUE TURBABA EL SILENCIO ERA EL LEVE ROZAR DE LA PLUMA SOBRE EL PAPEL. DE PRONTO
¿Y ESO?
DE PRONTO, UN CRUJIDO. UN CRUJIDO EN LA SILLA ENFRENTE MÍO, LA SILLA QUE SIEMPRE OCUPAN LOS QUE VIENEN A CHARLAR CONMIGO.
QUÉ RUIDO MÁS RARO. CRUJÍ IGUAL, COMO SI ALGUIEN SE HUBIERA SENTADO...
PERO...

LA HISTORIA

Volvamos a la historia que nos ocupa, la historia del hombre llamado El Eternauta. Su nombre auténtico es Juan Salvo, y rememora para su anfitrión —indudablemente el mismo Oesterheld— una noche de invierno, una noche en la que él y tres amigos suyos —Favalli, profesor de física; Lucas, empleado de banco; y Polsky, un jubilado— jugaban su habitual partida de cartas en su chalet de un barrio residencial de Buenos Aires. En la planta baja de la casa están Elena y Martita, mujer e hija respectivamente de Salvo. En el exterior, se oye el ruido del tráfico en la avenida próxima. Es una noche como cualquier otra, o al menos es lo que todos creen.

Súbitamente se produce un apagón. Un apagón, seguido de un silencio total, ominoso y terrible. Algo espantoso ocurre fuera, como advierten en cuanto miran a través de los cristales de la ventana cerrada. Está nevando sobre la ciudad. Pero es una nevada extraña, de copos fosforescentes... y mortales, pues matan instantáneamente todo cuanto tocan: a las personas, los animales y hasta las plantas. A través de la ventana ven los vehículos detenidos o volcados, los cuerpos de todos aquellos viandantes sorprendidos por la nevada. Incluso aquellos que están en sus casas mueren al abrir las ventanas o colarse los copos mortales por cualquier resquicio. Polsky, temiendo por la suerte de sus familiares, sale a pesar de todo de la casa y se derrumba fulminado en mitad de la calle. Los demás sobreviven de puro milagro, porque la casa de Juan Salvo está herméticamente cerrada. Pero enseguida son conscientes de la enormidad de lo ocurrido: una catástrofe inexplicable, que al principio achacan a las explosiones nucleares en el Pacífico, se ha abatido sobre la humanidad y, a juzgar por el silencio de la radio, el cataclismo ha sido prácticamente total. Sin lugar a dudas son muy pocos los que, como ellos, se han salvado en un primer momento de la catástrofe. Las personas que conocían, sus familiares y amigos, todos han perecido. Son náufragos, como Robinson Crusoe en su isla, que han de remodelar su entorno a su conveniencia para sobrevivir; sólo que están rodeados no por el océano, sino por la muerte.

Entrada de civilización a través de los ojos de Hector G. Oesterheld y de principe de Francisco Solano López

Dirigidos por Favalli, hombre práctico y enormemente hábil que nunca pierde la calma pase lo que pase, convierten la casa en un búnker, confeccionan trajes aislantes para poder salir al exterior sin temor al contacto con los copos, y organizan expediciones para proveerse de armas, medicamentos, provisiones... Armas ante todo, sí, pues, como advierte Favalli con gran lucidez, la civilización ha dejado de existir, y el mundo, y la ciudad en especial, se ha convertido en una jungla en la que los escasos supervivientes lucharán despiadadamente entre sí, como fieras... El asesinato de Lucas por un desconocido que luego intenta irrumpir en la casa no sólo le da la razón sino que los convence de la necesidad de huir a toda prisa de la ciudad y refugiarse en las montañas. Pero acontecimientos nuevos e imprevistos les impiden la huida.

Una serie de esferas luminosas fantasmales descienden, en medio de la noche, una tras otra sobre el centro de Buenos Aires. Inmediatamente Salvo y sus compañeros comprenden: se trata de una invasión extraterrestre, y la nevada mortal es obra de los invasores. La más terrible invasión alienígena de la historia del cómic, y acaso de cualquier otra forma narrativa, ha comenzado. Casi de inmediato tiene lugar un conato de resistencia organizada, por parte de un pequeño contingente militar que ha escapado casualmente a la muerte. Favalli y Salvo, así como Pablo, un adolescente al que han rescatado de su encierro, son reclutados en el pequeño e improvisado ejército compuesto por los escasos supervivientes que los militares han sido capaces de reunir. Nuevos personajes se incorporan a la historia, alguno de los cuales irá cobrando más y más importancia hasta amenazar el protagonismo de Salvo y Favalli, como el obrero Franco, joven audaz, ingenioso e inasequible al desaliento, que nunca se dará por vencido y que sacará a los demás de numerosos apuros; Heriberto Mosca, el historiador que acompaña a los improvisados soldados y que anota en una libreta todo cuanto ocurre, empeñado en escribir la historia de los acontecimientos para las generaciones futuras, unas generaciones futuras que muy probablemente nunca llegarán a existir; el Mayor, el militar que se empeña en organizar el contraataque contra el enemigo y que, demasiado seguro de sí mismo, acaba conduciendo a todos a una trampa mortal...

...QUE LES CAMBIARÁN LA ESTRUCTURA CEREBRAL... QUE LES HARÁ PENSAR EXACTAMENTE COMO NOSOTROS, LOS "MANOS"... ES UN TRATAMIENTO LARGO Y DIFICIL...

La desigual contienda se desarrolla a lo largo de las grandes avenidas de la capital argentina, en medio del habitual paisaje de vehículos volcados y cadáveres tendidos allí donde los sorprendió la muerte al caer la nevada. Los invasores parecen ser grandes insectos a los que bautizan como «cascarudos», seres armados con cañones que lanzan rayos devastadores; la alegría de una imprevista primera victoria sobre esos seres se empaña al cuando Favalli descubre que son seres sin voluntad propia, autómatas dirigidos por medio de artefactos insertados en sus cerebros por los «manos», humanoides que hacen las veces de generales de división del invasor, y que dirigen igualmente a los titánicos e invulnerables gurbos, monstruos que hacen temblar la tierra a su paso y que derriban rascacielos con su empuje, así como a legiones de hombres-robot, terrestres supervivientes que han tenido la desdicha de caer vivos en manos de los manos y que han sido convertidos en esclavos de los invasores, como los cascarudos, los gurbos y, sí, los mismísimos manos.

Nuestros héroes acaban capturando a un mano con vida, sólo para descubrir que éstos, a su vez, son igualmente esclavos; pertenecen a una especie antaño apacible convertida en instrumento de muerte, a los que se controla por medio de una glándula del terror que los mata en cuanto los domina el pánico, impidiendo así que puedan rebelarse nunca contra sus auténticos amos, los llamados «ellos». Los ellos son una fuerza arrolladora e invencible que conquista mundo tras mundo convirtiendo a sus pobladores en esclavos y máquinas de matar para seguir conquistando y devastando el universo.

Las peripecias se suceden y, tras cada leve rayo de esperanza, un mazazo aún más brutal que el anterior golpea al grupo cada vez más reducido de supervivientes, acosados por alucinaciones creadas por los invasores que los enfrentan entre ellos y los hacen correr directos a la muerte, perseguidos por hombres-robot a los que han de matar para sobrevivir, engañados por una chica que resulta ser una mujer-robot que los lleva a una trampa... Cada arma, cada nuevo enemigo, se revela más destructor y devastador que el anterior. Llega un momento en que Salvo, Favalli, Franco y los pocos compañeros que quedan tras ser aniquilado el pequeño e improvisado ejército desconfían ya de todo y de todos, pues el enemigo, la muerte o, aún peor, la esclavitud en forma de cuerpo robotizado y carente de voluntad y de alma, los acecha detrás de cada esquina, de cada sombra, de cada sonrisa de un presunto superviviente dispuesto a clavarles el cuchillo en la espalda a la primera ocasión.

Nuestros héroes llegan a avistar e, incluso, gracias a Franco, destruir la cúpula luminosa donde se encuentran los ellos responsables de la cabeza de puente de la invasión, establecida en la plaza de Mayo, sólo para salir huyendo a toda velocidad cuando descubren que misiles lanzados por los últimos supervivientes de la Tierra vuelan hacia Buenos Aires para destruir a los invasores. A duras penas escapan de la explosión atómica que reduce a polvo la capital, y de la que son testigos de primera fila. Luego, retornarán a casa de Salvo para recoger a Elena y Martita e intentar huir a las montañas. Creen estar a salvo, creen que los invasores han sido contenidos, incluso hacen caso a los mensajes radiofónicos que aseguran que la Humanidad está rehaciéndose. Emprenden lo que ellos creen es el camino de la salvación sólo para descubrir, demasiado tarde, que han caído en una nueva última, demoledora y definitiva trampa.

UNA NOVELA POR MEDIO DE IMAGENES

Oesterheld se tomó el relato con calma y lo prolongó episodio tras episodio partiendo de un fino hilo argumental que se fue enriqueciendo página a página con personajes y situaciones que ni remotamente había imaginado al principio. Como tantas otras grandes obras, *El Eternauta* cobró vida propia y, en cierto modo, se fue escribiendo sola, manteniendo en vilo semana a semana a toda una generación de jóvenes lectores. Oesterheld era, además de guionista, director de *Hora Cero* y algunas otras revistas de cómics, de forma que se dio a sí mismo carta blanca para escribir lo que quería y como lo quería, aparentemente sin preocuparse de su duración prolongada. La historia es extensa pero no se hace larga. El cómic es un medio en el que, aún más que en el cine, se tiende a comprimir el máximo de información; esto es, el máximo de acontecimientos en el menor espaciotiempo posible. Esto es así por la carestía del material de base —se requieren muchas horas de trabajo para completar una página de cómic y, por tanto, éste ha de cundir— y por imposiciones editoriales, ya que es raro el tebeo que no tiene señalado un límite máximo de páginas que no se ha de traspasar. Incluso en el mercado de las historias largas por antonomasia, es decir, el francófono, se sigue manteniendo más que menos, desde siempre, el famoso tope de las cuarenta y seis páginas del álbum tradicional, lo que obliga a que los autores se las ingenien recurriendo a los textos de apoyo y/o a elipsis más o menos afortunadas para narrar mucho en pocas páginas, lo que en no pocos casos repercute en detrimento de la fuerza de lo que se cuenta, de la complejidad de los personajes; de la historia, en suma. Oesterheld, que no se debía a nadie y no respondía más que a sus lectores, se tomó el tiempo que necesitó no ya para contar la historia, sino para recrearse en cada escena, en cada peripecia de los personajes, sin importarle las páginas que necesitase. Este procedimiento, facilitado por un dibujo a menudo apresurado y poco detallista, limitado en ocasiones a los trazos de pincel indispensables pero eficaces, le permite dosificar e incrementar la tensión, el suspense de la historia, de una forma que no sería posible con procedimientos narrativos más convencionales. Véase, como ejemplo, la larga escena del avance de los soldados por las avenidas desiertas, punteado por los misteriosos e intranquilizadores temblores de tierra, que tardarán muchas páginas aún en hallar explicación.

Oesterheld estaba, sencillamente, escribiendo una novela: una novela por medio de imágenes. Un novelista puede extenderse tranquilamente en una conversación entre dos personajes durante media docena de páginas, siempre y cuando el diálogo sea fluido y no reste interés a la historia que está contando; un historietista rara vez puede hacer tal cosa, pues cuenta con muchas menos páginas que el primero, así que forzosamente ha de ir a lo concreto, a resumir en unos pocos «bocadillos» lo que, en una conversación real, requeriría páginas y más páginas. Oesterheld se extendió todo lo que quiso, con ritmo sosegado pero, eso sí, sin tiempos muertos y sin dejar que disminuyese la tensión ni un instante. Creó y desarrolló sin cortapisas un buen número de personajes, memorables precisamente por su propia humanidad, por ser personajes con muchos matices, con su fuerza y sus debilidades, como aquellos con los que convivimos y nos encontramos en la calle todos los días, muy alejados de los estereotipos habituales, incluso los más heroicos, como el de Franco. Escribió un cómic-novela monumental, y acertó.

La trama, ya lo hemos visto, es aterradora, y conforma sin duda una de las historias de ciencia ficción más terroríficas que se hayan narrado nunca. Oesterheld hizo suya la divisa de Alfred Hitchcock de comenzar con un terremoto y continuar a partir de ahí hacia arriba. Desde las primeras páginas se nos advierte que vamos a leer una historia terrible, y se nos confirma enseguida con el horror de la nevada mortal sobre Buenos Aires y el consecuente final, no ya de la civilización, sino prácticamente de la especie humana. La historia es tanto más desasosegante cuanto que continuamente se nos insinúa que a los personajes les esperan pruebas aún más duras, que lo peor está por llegar y que, en definitiva, la epopeya tendrá un final trágico. Los acontecimientos que se suceden no hacen sino confirmar esta visión tétrica y pesimista: a cada pequeña victoria que consiguen los protagonistas, a cada leve esperanza que se deja entrever, sucede una revelación demoledora o un revés aniquilador que apenas les permite levantar cabeza. Salvo, Favalli, Franco, todos continúan luchando, no porque su batalla interminable tenga la más mínima esperanza de acabar en victoria, no porque esperen sobrevivir, sino, como alguno de ellos dice en algún momento de la historia, porque prefieren morir luchando que entregarse a la muerte como corderos. Conforme avanza el relato, una sensación de amarga impotencia se va apoderando del lector, pues intuye primero, y acaba confirmando después, mucho antes de llegar al final, que los héroes son como hormigas combatiendo a un coloso, a un coloso invencible, tanto más terrorífico cuanto que ni siquiera tiene rostro, y que están, desde el primer momento, condenados a la completa aniquilación.

Y DE PRONTO NOS HABÍAMOS ENCONTRADO CON UNA PRUEBA MUCHO MÁS CONCRETA, UNA PRUEBA IRREFUTABLE: LA TRASMISIÓN DE LA RADIO DEMOSTRABA QUE NO ESTÁBAMOS SOLOS.. QUE UN GRUPO DE HOMBRES MÁS FUERTES QUE NOSOTROS, MEJOR PREPARADOS, ESTABAN LUCHANDO DE NUESTRO LADO...
307

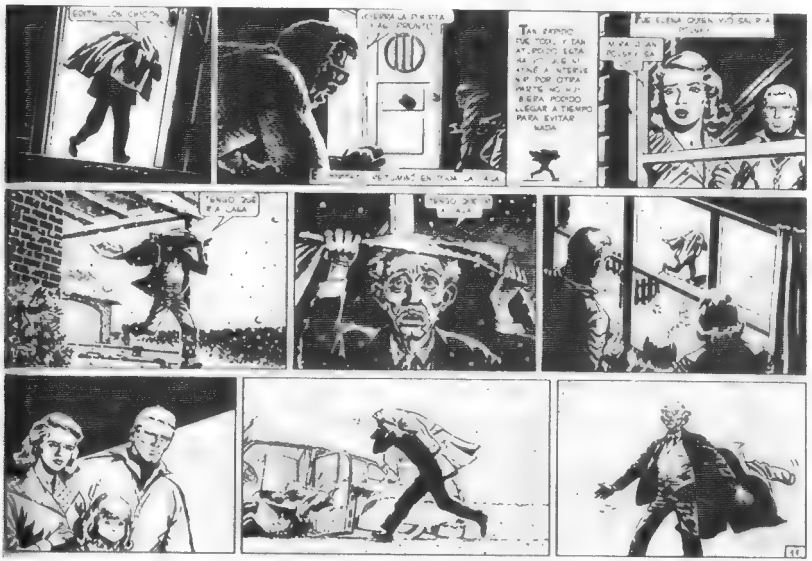
Buena parte del impacto y, por tanto, del éxito de *El Eternauta*, se debe a haberse ambientado la historia en el mismo lugar en que se publicaba. Estamos acostumbrados a leer y presenciar toda clase de catástrofes e invasiones extraterrestres en el mundo anglosajón. Hemos visto platillos volantes y monstruos de treinta pisos arrasando Nueva York, Washington, Los Ángeles, Londres y, desde la llegada de Godzilla, también Tokio, cosa normal porque cada autor ha ido desarrollando sus historias en el lugar donde vive y trabaja, pero que, por no ser nosotros ni los lectores originales del cómic que ahora nos ocupa americanos, ingleses ni japoneses, nos resulta todo eso mucho más lejano, distante y, por lo mismo, menos emotivo. La mayor parte de la ciencia ficción en lengua española, en buena medida por una mezcla de falta de personalidad y de colonización cultural autoconsentida, ha estado ambientada en los países de sus modelos, esto es, los del área anglosajona. Por el contrario, el lector que leía cada semana *El Eternauta* veía discurrir aquella historia de pesadilla en las mismas calles por las que se paseaba a diario, perfectamente reconocibles y descritas con detalle. Aquellas avenidas sembradas de cadáveres eran las de su propia ciudad, aquella sociedad aniquilada por el despiadado invasor era la suya propia... Toda la historia está punteada por nombres de calles, barrios y distritos. Muchas páginas se desarrollan en el River Plate, el famoso estadio de fútbol de Buenos Aires, y el punto

¡DE NOSOTROS DEPENDE EL ÉXITO, MUCHACHOS! ¡A VER SI AHORA NO HAY RETIRADAS ESPONTÁNEAS! ¡MOSTRÉMOSLES LO QUE SOMOS CAPACES LOS CIVILES!

culminante del relato tiene lugar en la plaza de Mayo, el rincón más emblemático de la capital argentina. Las descripciones gráficas rozan el costumbrismo, como en la escena en que los protagonistas, con el mano prisionero y moribundo, penetran en la cocina rústica de una casa humilde, idéntica a las que todavía podemos ver en muchas casas españolas, y a la que sólo le falta el botijo en el rincón. Todo ello consigue hacer mucho más próxima, creíble y real la trágica y horrenda epopeya, y por esa razón nos conmueve mucho más, como en su momento ocurrió con toda una generación de lectores argentinos.

Añadamos a todo lo dicho un elemento en modo alguno secundario, y es el dibujante. Está claro que la base de un cómic es y será siempre el guión, y sin uno bueno y consistente es imposible realizar un tebeo decente, por muy meritorio que sea el dibujo; de hecho, la historia de los cómics está repleta de maravillosos dibujos que han caído en el olvido más absoluto a causa de guiones insustanciales, cuando no inexistentes. Pero no es menos cierto que un buen guión con un dibujo pobre, deficiente o simplemente inadecuado, o con una puesta en imágenes torpe y rutinaria, acaba malográndose. He dicho antes que el dibujo de Solano López es a menudo apresurado y esquemático, pero ello es sin duda a causa de la necesidad de trabajar rápido, de ir al grano, habitual en un oficio que, como el de dibujante de cómics, ha estado en general, y más en aquella época, bastante mal pagado. Pues lo que es evidente, y se aprecia en especial en aquellos momentos en los que Solano parece tener menos prisa y se recrea más de lo habitual, es que nos hallamos ante un espléndido artista, un magnífico dibujante, perfecto conocedor de la figura humana, enormemente expresivo y excelente caracterizador de personajes. Quedarán siempre en el recuerdo del lector los tonos sombríos, las manchas de negro que envuelven la terrible historia, las expresiones de terror, congoja y profundo desasosiego de los protagonistas, la galería de seres extraterrestres, siniestros, amenazadores y patéticos que pululan por sus páginas en un creciente ambiente de pesadilla. Pero, lo que es aún más importante, nos encontramos ante un excelente narrador gráfico, poseedor de un completo dominio, no sólo de la línea y de los recursos expresivos, sino de la continuidad de las viñetas, del montaje y, por ello, un perfecto traductor a imágenes del torrente narrativo surgido de la imaginación y el oficio de Oesterheld.

Este sobre de Solano en esta página y el experimento de Breccia página siguiente en la nueva versión de El Eternauta



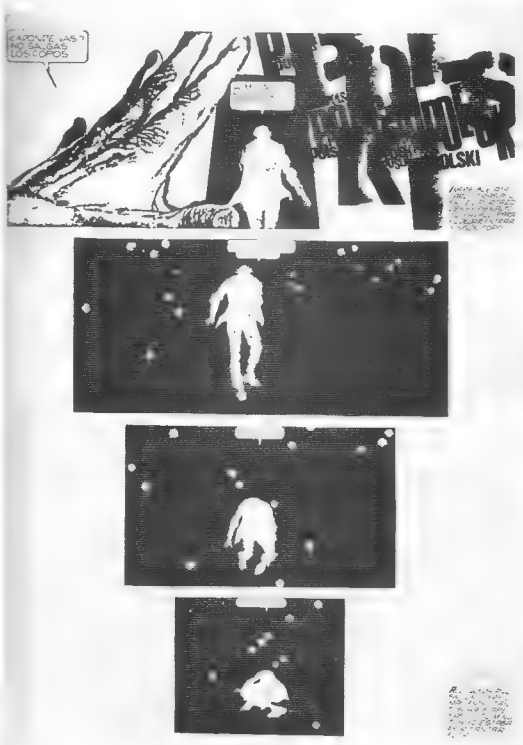
VARIAS SECUELAS Y UNA NUEVA VERSION

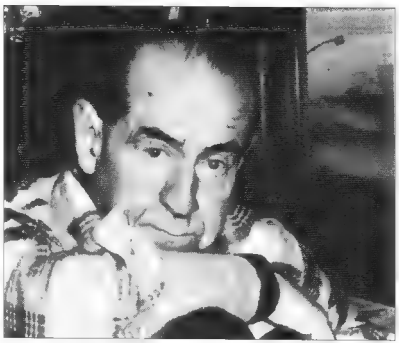
Es normal que una historia de éxito tenga una segunda parte. Ya ocurrió con *El Quijote* y sigue ocurriendo hoy día con cualquier éxito cinematográfico de Hollywood. En el caso de *El Eternauta*, éste ha contado no con una, sino con numerosas continuaciones, desde 1962 hasta nuestros días, y con el célebre *remake* de Breccia.

Ya en 1962, Oesterheld crearía la revista *El Eternauta*, dedicada en un principio a publicar historias cortas vividas por el protagonista, Juan Salvo, en diversas épocas y lugares, en su condición de viajero por el tiempo y el espacio, para retomar poco después el hilo de la historia original y volver al tema de la invasión extraterrestre. Esta saga, reanudada por Oesterheld sin mucho entusiasmo y dibujada por media docena de artistas diferentes, quedaría inconclusa.

Es en 1969 cuando Oesterheld publicaría por episodios en la revista *Gente* una nueva versión arriesgada de su obra maestra, y digo arriesgada en todos los sentidos del término. Esta obra, escrita y dibujada con tonos aún más sombríos y siniestros que la original, está repleta de aciertos en el ámbito gráfico y argumental. El más significativo y desasosegador es el hecho de que la invasión se circunscribe sólo a Latinoamérica, pues las grandes potencias, «El Norte», pactan con los extraterrestres y les ceden esa parte del mundo para que los dejen tranquilos. Mencionemos, también, los métodos expeditivos de los militares supervivientes y los tintes fascistas con que es presentado un personaje, el del Mayor, que en la primera versión aparece como un individuo íntegro y aquí asesina a sangre fría, a quemarropa y sin previo aviso a un subordinado que se atreve a discutir respetuosamente sus órdenes. Todo en esta versión, por ser más realista, lúcida y crítica con el mundo real en el que vivían los autores, es más siniestro y pesimista, y mucho más desesperanzador.

La aportación gráfica es esencial, pues es aquí donde Breccia da un vuelco a su carrera de dibujante, de estilo más bien clásico, y se lanza a la experimentación que ha marcado su carrera desde entonces, dotando a la historia de un marcado carácter expresionista de violentos claroscuros, ayudado por tramas y rótulos mecánicos, *collages*, raspados y un sinfín de recursos que deforman la realidad cotidiana, creando una atmósfera de pesadilla mucho más aguda que la que logró Solano López en sus dibujos. La galería de seres extraterrestres es presentada con líneas borrosas e imprecisas, y ello los hace aún más aterradores; recurso que repetiría posteriormente Breccia en su soberbia adaptación de *Los mitos de Cthulhu*: destaquemos, entre otras, la escena de la carga de los hombres-robot, no por breve menos estremecedora.





Solano López (izquierda) y Alberto Breccia (derecha).

Con todo, la obra, a pesar de la innovación que presenta, quedó muy lejos de ser redonda. Personalmente estimo que Breccia se excedió en su labor experimental hasta el punto de hacer confusas muchas escenas, que sólo se hacen inteligibles gracias a los textos de apoyo; el mismo Buenos Aires es aquí apenas reconocible, al contrario que en la versión original. Por otra parte, y no menos importante, la trama está mucho más comprimida, y los textos de apoyo se vuelven a menudo abusivos, hasta el extremo de resumir en ellos escenas enteras, lo que no hace sino reducir la fuerza dramática de la historia. Esto llega a extremos lamentables en las últimas páginas, en que se resume bruscamente más de la mitad de la historia original en unas pocas viñetas; sólo el epílogo, un poco más reposado, permite acabar la historia con un poco de dignidad.

Y es que la dirección de la revista, asustada por la carga fuertemente ideológica de la historia y, posiblemente, por la ruptura gráfica que suponía el trabajo de Breccia, acabó cancelando su publicación, y Oesterheld se vio obligado a acabar inopinadamente su saga en dos o tres entregas. Probablemente no les faltaba razón a los editores, y los acontecimientos, desgraciadamente, habrían de dársela.

Sin negar sus muchos méritos, el que suscribe sigue considerando superior y mucho más conseguida la versión original, aún siendo ésta más modesta y humilde a escala gráfica y literaria. *El Eternauta* dibujado por Solano López fue una obra más sencilla y con menos pretensiones. En ella sólo se intentaba contar una historia, entretener a los lectores, y quizás por eso mismo, gracias al talento de sus autores, se convirtió en una obra maestra.

SALTO ETAPAS EN EL RELATO TODO SE PRECIPITA DE TAL MODO DESDE QUE OCUPAMOS RIVER PLATE... YO ACABO DE CHARLAR CON MOSCA Y CON EL CABO AMAYA, QUE ESTAN DE CENTINELAS EN LO MAS ALTO DE LA TRIBUNA, CUANDO UN GOLPE DE CALOR PARECE ABRASARME.

El fotograma de Breccia reducido en el original.

EL HORROR LLEGA AL MUNDO REAL

La auténtica segunda parte, oficial al menos, de *El Eternauta*, no aparecería hasta 1976 en la revista italiana *Skorpio*, de nuevo con dibujos de Solano López. La acción se desarrolla en un futuro distante en el que Juan Salvo, convertido en un superhombre —por no decir un superhéroe— acabará liberando a la Tierra de sus conquistadores.

La historia, sin embargo, no será acabada por Oesterheld, pues una noche de 1977, este genial guionista es secuestrado en su propia casa con sus cuatro hijas y sus respectivos maridos. Como muchos otros compatriotas suyos, desaparece sin dejar rastro y para siempre, pasando a engrosar las listas de «desaparecidos».

Es aterrador saber que el hombre que creó en los años cincuenta aquella fábula sobrecogedora, en la que el horror y la muerte más pavorosos se apoderaron en la ficción de una ciudad y una nación, habría de morir veinte años después cuando todo ese horror, toda esa muerte, como la más macabra de las premoniciones, se adueñaron esta vez en la realidad de aquella misma ciudad, de aquella misma nación, en el período más siniestro de su historia.

Cuando uno relee este cómic, en sus dos versiones, no puede por menos que estremecerse al pensar en que los ellos, los auténticos, aquellos que también manejan a los demás a su antojo, los que mandan a unos hombres a matar a otros hombres, aquellos que ansían conquistarlo todo, saquearlo todo, dominarlo todo, acabaron matando al narrador de historias que se atrevió a denunciarlos. Uno no puede por menos que sentir un profundo desasosiego cuando recorre con Juan Salvo y sus compañeros aquella gran ciudad muerta condenada por la historia a vivir el horror con mayúsculas en un futuro próximo que quizás su creador intuía, no en vano Argentina

llevaba bastantes años de crisis económica, política y social, salpicada de revueltas, golpes de estado y asesinatos políticos, que habrían de incrementarse hasta el paroxismo en los decenios siguientes. Ocurre cuando se lee la escena de los extraterrestres acampados en la plaza de Mayo, famosa a escala mundial por otros motivos mucho más tarde; o cuando el texto nos dice que los protagonistas pasan ante la luego tristemente célebre Escuela de Mecánica de la Armada, entonces uno de los edificios emblemáticos de la ciudad y posteriormente centro de detención y de tortura, en los setenta. ¿Quién le hubiera dicho a Oesterheld que un día acabaría su vida de la forma más terrible que pudiese imaginar, como miles de compatriotas, probablemente en aquel mismo lugar?

CONCLUSION

Solano López habría de participar en los ochenta y noventa en nuevas entregas de las aventuras de Juan Salvo, obra de diversos guionistas que han tratado de recuperar, sin conseguirlo más que parcialmente, la esencia de aquella notable epopeya. Se trata de historias que juegan con las posibilidades abiertas por la condición postrera del protagonista, haciéndolo viajar por el tiempo y por el espacio en busca de su mujer y su hija perdidas, y que lo mismo se desarrollan en el período inmediatamente anterior a su encuentro con el narrador de la historia original, convirtiendo a éste en su compañero de viaje por la eternidad. Las últimas historias, escritas por Ricardo Barreiro con nuevos dibujantes, rizan el rizo haciendo viajar al héroe a universos paralelos donde vuelve a producirse, otra vez, la invasión extraterrestre.

Confieso que no he leído estas secuelas, sobre cuya bondad y pertinencia me reservo mi opinión hasta que haya tenido ocasión de conocerlas, aunque no tengo especiales motivos para creer que aporten gran cosa a la obra original.

En cualquier caso, las múltiples incursiones que tantos autores distintos, más de una docena entre guionistas y dibujantes, han realizado sobre el personaje, sin olvidar tampoco las referencias en otras obras —como el soberbio homenaje que se le hace en *Ciudad*, de Juan Giménez— no hacen sino confirmar el impacto que aquella gran y trágica epopeya tuvo sobre toda una generación de lectores, impacto que, más de cuarenta años después, no ha sido olvidado.

Una placa conmemorativa, en el centro de Buenos Aires, rinde culto a la memoria de su autor y también de su obra, extrayendo una frase que en su día pronunció, referida a aquélla, fiel reflejo de su espíritu y de su manera de pensar. Hoy día, un cuarto de siglo después de ser asesinado, sigue esperando que se le haga justicia. La placa reza así:

> «EL ÚNICO HEROE VÁLIDO ES EL HÉROE EN GRUPO, NUNCA EL HEROE INDIVIDUAL, EL HÉROE SOLO»
>
> HÉCTOR OESTERHELD, 1910 — DESAPARECIDO EN 1977 POR LA DICTADURA MILITAR. ESCRITOR E HISTORIETISTA, CREADOR DE *EL ETERNAUTA*
>
> HOMENAJE DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES Y DE SUS VECINOS. 1997

© 2002, Ángel Olivera

MORT CINDER: EL PASADO RESPIRA

Pedro F. Navarro

Los referentes literarios de Oesterheld (Conrad, Poe, inevitablemente Jack London y su Peregrino de las estrellas*), y el rompimiento estético propugnado por Breccia en* Mort Cinder *convierten esta serie en un mito. Jamás una historieta ha reflejado mejor ambientes y escenarios, mitos, poesía e historia. Un canto a la camaradería entre dos hombres: anciano e inmortal, crédulo y descreído, eternamente ansioso de sabiduría, Ezra, dolorosamente repleto de experiencias, Mort Cinder...*

Difusamente, desde el anaquel de roble, los objetos miran destemplados con una única mirada, un destello del pasado.

Las tiendas de antigüedades no tienen polvo ni reliquias, sagradas o paganas, durmiendo en la trastienda. No, las tiendas de antigüedades se han inundado de luz y les han castrado la pátina del tiempo.

Aun así la sensación persiste. El pasado respira.

Intentaré explicarme. No sé si les ha ocurrido, o quizás se confunda con el síndrome de Stendhal. Cuando entramos en una habitación de una edificación antigua cuyos objetos y muebles permanecen anclados en el tiempo, el aire se vuelve más denso, nos embarga, quizás veamos algún objeto concreto y nos produzca desazón o una mala impresión. Ahí está. Ahí la tenemos. Aun cuando el aire de la calle nos despeje, esa sensación nos acompañará un tiempo.

Aun así la sensación persiste. El pasado respira.

Las cosas viejas parecen respirar, y su respiración quizás sea una forma de comunicación. Un lenguaje que desconocemos, que aún no hemos desentrañado. Los objetos del pasado ejercen sobre nosotros esa fascinación; cuántas veces la contemplación de una vasija cuarteada o de un hueso tallado, humano o animal, nos ha sobrecogido y nos ha producido a la vez repulsa y atracción. Hasta ahora estudiamos los objetos desde un punto de vista físico, los describimos, los catalogamos. Es curioso, sin embargo, que los objetos nos transmitan sensaciones y no las estudiemos; o quizás no lo hagan, o quizás sean unas sensaciones tan subjetivas que no deban ser tenidas en cuenta.

Mort Cinder es ese objeto antiguo que ha viajado en el tiempo hasta el presente, es más un objeto que una persona. Ezra Winston es el presente fascinado por el objeto del pasado.

—¿Está el pasado tan muerto como creemos? —nos interroga con su ceño fruncido, con su mirada profunda e incierta el viejo anticuario desde el cuadro de una viñeta. No hay respuesta.

El pasado respira.

EL MECANISMO

Las aventuras de Mort Cinder se inician siempre con un objeto que aparece en la tienda de Ezra, el anticuario. Siempre me han fascinado los objetos viejos, no por su estética sino por las historias que encierran; todo objeto está impregnado de vida pasada. Me atraen los recuerdos, aunque no sean míos ni de nadie. Mort Cinder es la muerte que no termina de serlo. Un héroe que muere y resucita. En Mort Cinder hay angustia, hay tortura. Respondía quizás a un particular momento mío, pero mucho de ese clima lo determinó Breccia,

mucho más «torturado» que yo. El dibujo de Breccia tiene una cuarta dimensión de sugestión que lo aparta de los demás dibujos que conozco: esta sugestión inacabable lo valoriza y suscita ideas en el guionista."

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD

Se cumplen cuarenta años de la primera publicación de *Mort Cinder*, una de las obras cumbres de nuestro medio, escrita por Héctor Germán Oesterheld y dibujada por Alberto Breccia.

Una tienda de antigüedades; un anticuario: Ezra Winston; una premonición: Mort Cinder. Objetos antiguos, intenciones olvidadas, recuerdos amargos, memoria viva, golpes de efecto, terror, ciencia ficción, realismo fantástico, la aventura en estado puro...

Ezra Winston es un anticuario de los de antes, de los de trastienda de reliquias: algunos de los objetos que adquiere resultan ser más de lo que aparentan. Es la voz de la historia; es quien nos cuenta las historias que ha escuchado de Mort Cinder; es el compañero humano que encuentra al héroe, y sin comerlo ni beberlo, se ve involucrado en una peripecia vital ajena, en una situación contraria a sus costumbres y a su forma de ser; es el Sancho Panza que huye a la menor oportunidad; es el Watson de Conan Doyle que habita un Londres incierto.

Mort Cinder es un ahorcado resucitado, es «el hombre de las mil y una muertes» y, por tanto, es el de las mil y una vidas, un hombre que ha sido testigo de la historia, que ha vivido en todas las épocas, que ha representado todos los papeles, que ha sido todas las formas de ser de la humanidad, todas sus actitudes, todos sus roles. Es la historia transfigurada en un ser humano. Ha sido soldado, obrero, penado, marino esclavista, hoplita. Nunca ha desempeñado un papel preeminente en la historia, nunca ha sido nadie realmente. Quién no ha tenido alguna vez la sensación de haber vivido más de una época, y quién no ha soñado que quizás en alguna época pasada fue alguien importante. Mort Cinder es el reverso de nuestro sueño. Es el planteamiento contrario. Pese a haber vivido tanto, las historias que nos cuenta no son realmente transcendentes. La verdadera fascinación que nos produce es, que sin ser nadie, su historia es la historia que hubiéramos podido protagonizar. Mort Cinder es a la vez vida y muerte, pero también conciencia: es la conciencia de la humanidad a través del tiempo, con sus errores y sus aciertos, aunque Mort representa más los errores (quizás ésta sea la verdadera naturaleza de la esencia humana). Es, como comentaba Juan Sasturain, «más un mecanismo que un personaje —siendo todos no es nadie— y sirve de pretexto para enhebrar historias som-

brías de amor y muerte».[1] Es la vida que mira la muerte «Cansa tanto morirse... y duele. Mucho...». Es la muerte que mira la vida: «Volver a respirar... es increíble». Mort Cinder, con sus certezas, nunca deja de ser una incógnita. Incluso para Ezra, que tanto lo ha conocido; incluso para el lector, que ha escuchado sus historias; incluso para los autores que lo han creado. Es un personaje que tiene la capacidad de ser más enigmático a medida que lo vamos conociendo, dice Ezra:

> *«¡Más lo conozco, y más abismo me resulta! Mort Cinder, abismo de tiempo, abismo de increíbles experiencias humanas. Abismo de muerte repentina, abismo insondable que puede atraer con fuerza irresistible. Mort Cinder...».*

Quizás la verdadera naturaleza de Mort sea el silencio tras los puntos suspensivos.

La historieta no se lee; se escucha: es la impresión que se tiene con su lectura. Los personajes narran desde sus cuadros y nos parece sentir el hálito y la calidez de una voz, la del narrador, una voz que nos envuelve, que nos atrapa y nos retrotrae al tiempo de la acción, y como si mirásemos a través de las épocas, se nos muestra el pasado vivo en las mágicas ensoñaciones del dibujante que acrecientan el sentido de «lo real» en nuestra percepción. Cuando acabamos la lectura esta impresión permanece, la impresión de haber escuchado una voz, la impresión de haber sentido una ficción como algo real. Muy pocas obras consiguen este efecto.

El ritmo interno de la prosa, acompasada como una melodía cuidada, la armonía de los bloques de texto —salvada la sorpresa que nos producen a primera vista debido a su extensión, tanto a nivel de página como a nivel de historia— son al fin una suma, la de los cientos de narraciones escritas con anterioridad por su guionista, Héctor Germán Oesterheld.

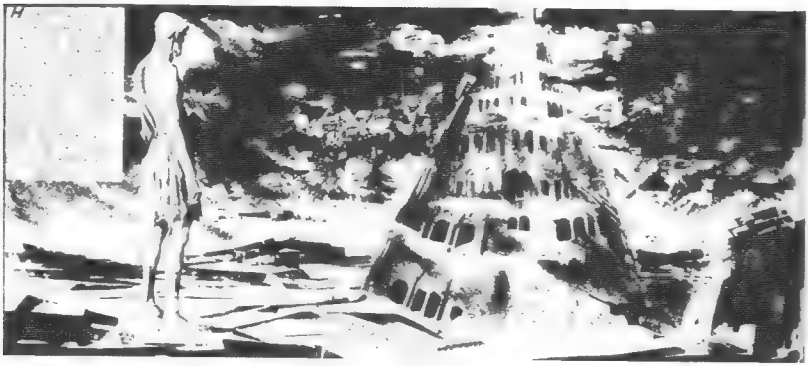
Los personajes, de facciones muy definidas, gesticulan, se mueven, sienten, se expresan. La trabajada y precisa puesta en escena, la unidad narrativa de la página, el juego de sombras y luces creando ambientes irrespirables y opresivos, transmitiéndonos inquietudes y silencios, la diversidad de planos, el dominio de un lenguaje gráfico, en resumen, nos acercan a la figura de un trabajador incansable, el dibujante Alberto Breccia.[2]

La obra fue publicada por entregas, aunque adquiere una apariencia de unidad en la recopilación en libro. Los episodios, originalmente publicados cada semana, se nos revelan como un todo, como si hubieran sido realizados expresamente para su edición en este formato. Frente al álbum dudamos de esta génesis; nos parece improbable.

La historieta fue realizada sin tener una idea ni precisa ni clara de su posterior desarrollo, sin ni siquiera tener claro el concepto de su personaje principal.

[1] Juan Sasturain, *El domicilio de la aventura*, pág. 126. Ediciones Colihue, colección Signos y Cultura, Serie Mayor núm. 1, Buenos Aires, 1995.

[2] «Y en *Mort Cinder* había estudios muy profundos de iluminación. Antes de llegar a graficar —es decir, con lámparas, con velas—, yo estudiaba con mucho cuidado la iluminación, buscando efectos que me importaban y utilizando, en aquel entonces, más que nada las hojas de afeitar para trabajar en lugar de la pluma o el pincel [...]. He usado hasta manubrios de bicicleta para dibujar, por ejemplo, aunque puede parecer exótico, pero los he usado, y los he usado en *Mort Cinder*». "Breccia", en la teleserie documental *Maestros del Cómic*. Guión y entrevista: Antonio Altarriba. Euskal Pictures International, Vitoria, 1991. Fuente recogida de la transcripción realizada por Jesús Cuadrado en *Blokes 01: Breccia para siempre*. Colectivo de Comunicación Nutria, 1994.



UN POCO DE HISTORIA, APUNTES

Héctor Germán Oesterheld trabajaba para la Editorial Vea y Lea y realizaba material de encargo para otras empresas del sector. Atravesaba una época terrible: sus revistas habían fracasado y su editorial había desaparecido. Se encontraba desmoralizado y en una penosa situación económica, prácticamente arruinado.

Alberto Breccia, por cansancio y hastío, había abandonado su colaboración para Fleetway, con la que realizaba historias del Oeste. Su esposa enfermó de gravedad, y con el dinero que ganaba no alcanzaba a pagar ni los medicamentos. Se encontraba moralmente hundido.

Editorial Yago había comprado no hacía mucho los fondos y cubiertas de la Editorial Abril y comenzó un relanzamiento de sus publicaciones y personajes bajo la dirección de Francisco Romas, poniendo gran énfasis en toda la línea y en especial en la revista *Misterix*. La revista iniciaba su segunda época. Era una revista de cadencia semanal, pequeña, tanto de tamaño como de tirada, y los autores cobraban muy poco por su trabajo.

Era 1962.

La revista convocó a Oesterheld y Breccia; ellos se reunieron para ver qué historia iban a desarrollar. Oesterheld nunca había colaborado con los dibujantes en el desarrollo de los personajes, pero con esta obra se produjo una excepción. Los dos autores se vieron, Oesterheld comentó a Breccia que iban a «hacer una historia con un tipo que resucitaba»,[3] y Breccia le pidió al

[3] Carlos Trillo. Guillermo Saccomano. *Historia de la historieta argentina*, pág. 112. Ediciones Record. Buenos Aires. 1980.

guionista «un personaje que sirviera en distintas épocas», porque «si la temática varía me da la oportunidad de renovar los paisajes y el vestuario y de sentirme atraído».[4] Oesterheld había publicado dentro de la revista *El Eternauta*, de Editorial Emilio Ramírez, dos episodios novelados en los que el personaje contaba hechos históricos vividos en sus viajes espaciotemporales.[5] Éste era el planteamiento que le había pedido el dibujante. Decidió unir las dos ideas: presentó una primera versión que no convenció del todo a Breccia y tras varios intentos, trabajando durante unos tres meses, se estableció la propuesta definitiva.

Más tarde, Oesterheld reconoció que cuando empezó la publicación serializada de la historia no tenía todavía muy claro qué o quién era Mort Cinder. Como ya hemos comentado, los múltiples encargos y su estado anímico alicaído hacían inviable que pudiera pensar la historia con un poco de adelanto: «Y empecé a construir los primeros episodios a fuerza de oficio, hilvanando una historia que fue creciendo en el momento de su construcción, al hacerla. Yo no tenía tiempo, por todos los trabajos que hacía, para detenerme una tarde a pensarla un poco. Las deficiencias, las indefiniciones de Mort Cinder son las que luego fueron festejadas como un acierto. Pero yo mentiría si aceptara que lo son. En realidad ese acierto, si lo es, es hijo de las circunstancias».[6]

Breccia empezó a preocuparse del diseño de los personajes. Para el anticuario Ezra Winston utilizó como modelo envejeciendo su propio rostro, «porque como tengo una cara bastante fea, pero muy expresiva, se adapta muy bien al personaje».[7] El rostro del personaje principal no aparecía; Mort Cinder, el hombre muerto que resucitaba, no tenía rostro. Breccia le pidió al guionista que le diera tiempo, ya que no conseguía el rostro del personaje: «Le pedí a Héctor que no lo hiciera aparecer hasta nueve semanas después. La historieta comenzó sin Mort Cinder; sólo estaba el viejo Ezra Winston. Sabía que en cuanto empezara a trabajar, me metiera en clima y me fuera posesionando de la trama, el personaje iba a surgir espontáneamente».[8]

Oesterheld y Breccia se enfrentaban a multitud de problemas a la hora de comenzar a publicar Mort Cinder: a la indefinición de la historia que tenía Oesterheld se le unieron los problemas de caracterización que para Breccia presentaba el protagonista, un personaje huidizo cuyo rostro le era esquivo. Ni uno ni otro se planteaban la obra de una manera pretenciosa. Los dos autores siempre se habían considerado unos trabajadores de base: Oesterheld como un «obrero intelectual», Breccia como un «laburante».

La primera historia que realizaron los autores, "Ezra Winston, el anticuario", no llegó a publicarse al principio, sino cuando finalizó la serie. Los autores comenzaron a trabajar «tirando de oficio» en la que sería la primera historia publicada, "Los ojos de plomo". Mort Cinder comenzaba a aparecer un 20 de julio de 1962 en las páginas de *Misterix*.

[4] Germán Cáceres. *Oesterheld*. págs. 32-33. Ediciones del Dock, col. Narradores Argentinos. Buenos Aires, 1992.

[5] Judith Gociol, Diego Rosemberg, *La Historieta Argentina. Una Historia*, pág. 462, nota 14. Ediciones de la Flor. Buenos Aires, 2000

[6] Carlos Trillo, Guillermo Saccomano, *op. cit*

[7] Jesús Cuadrado, *Blokes 01: Breccia para siempre*, pág. 101. Colectivo de Comunicación Nutria, Madrid. 1994.

[8] Germán Cáceres. *op. cit.*

Viñetas de El arte de Enrique Alcatraz en estas páginas pertenecen a Mort Cinder

En el archivo del estudio de Alberto Breccia trabajaba un muchacho, jugador de fútbol, que estudiaba dibujo. Horacio Laila era una especie de «ayudante»: servía como modelo ocasional, y cuando Breccia dibujaba, le cebaba mate. Su rostro terminó inspirando la cara de Mort Cinder. Se llevaban más de veinte páginas publicadas de la primera historia cuando entre sombras, entre dudas, su silueta negra recortada contra el paisaje, aparecía al fin, sumido en la penumbra, el rostro del personaje principal de la serie.

Uno tras otro fueron publicándose los capítulos de *Mort Cinder*. A "Los ojos de plomo" lo siguieron "La madre de Charlie", "La torre de Babel", "En la penitenciaría. Marlin", "En la penitenciaría. El Frate", "La tumba de Lisis", "La nave negrera", "El Vitral", "La Batalla de las Termópilas", y finalmente, aunque, como ya se ha apuntado, fuese la primera historia realizada, apareció, "Ezra Winston, el anticuario".

La obra se compuso de 206 páginas y se publicó completa en *Misterix* hasta el año 1964, con sólo un pequeño percance: Oesterheld interrumpió la serie. «Sufrió un paréntesis de seis meses»,[9] comentaba Breccia en una entrevista. [10]

Breccia tuvo a su esposa gravemente enferma durante toda la realización de la obra. Su muerte y el bajo precio que cobraban por página fueron las razones de que abandonara, no sólo *Mort Cinder*, sino el medio de la historieta: «Mi esposa enfermó muy gravemente, se le hizo un trasplante de riñón y al final murió. Eso me hundió en todos los sentidos, moral y económicamente. Entonces dejé la historieta, cuando ya había dibujado 206 páginas de *Mort Cinder*. Porque mientras lo estaba haciendo yo tenía que ir a los institutos de fabricantes de remedios y pedir medicación con certificado de indigencia, porque yo ganaba entonces 4.500 pesos a la semana y mi mujer necesitaba 5.000 pesos diarios de remedios. Entonces me dije "se va a la puta madre que la parió la historieta", lo dejé todo...».[11]

Los autores dejaron el proyecto, nunca habían cobrado mucho por hacerlo: era una obra en la que, al margen de las circunstancias adversas, realizaban por amor a un medio, por amor a la historieta. Decía Oesterheld: «Tomé el trabajo de Mort Cinder por unos pesos, que eran pocos, escasos. Y aunque me hubieran dado la mitad lo habría hecho igual».[12]

El reconocimiento a su obra llegó unos años después, y fue entonces cuando se comenzó a ver, no ya las excelencias de la historieta, sino la cima que habían coronado ambos autores.

[9] Germán Cáceres, *op. cit.*, pág. 34

[10] Un año antes, en otra entrevista, Breccia aportaba una variación de este dato, como refleja el prólogo "Morir cansa" de Pablo de Santis en la edición monográfica de la obra realizada por Ediciones Colihue en 1997: «Oesterheld es el mejor guionista, aquí y en todas partes —dijo Breccia en 1991—. Daban ganas de dibujar sus guiones porque eran imaginativos, porque sabía contar. Pero hacía muchas cosas al mismo tiempo y por eso era difícil trabajar con él. "La Batalla de las Termopilas", por ejemplo, estuvo un año parada».

[11] *Bang!*, núm. 10, Antonio Martín, Carlos Giménez, Luis García, Adolfo Usero, págs. 4-7.

[12] Carlos Trillo, Guillermo Saccomano, *op. cit.*

Misterix acabó derrumbándose en 1967 debido a los problemas financieros y a la falta de una infraestructura editorial.

Tras un paréntesis de unos años sin hacer historieta, Alberto Breccia, que se había estado dedicando a la docencia, volvió acompañado por Oesterheld en 1968 con una historieta corta de tan sólo tres páginas, "Richard Long", de arriesgada factura gráfica y guión poético. Después siguieron obras de una gran envergadura que situaron al dúo autor entre los mejores de la historia del medio.

Aunque siempre les faltó algo. Algo que siempre les rondaba por la cabeza. Continuar *Mort Cinder* fue una idea que nunca abandonaron. En el año 1973, Alberto Breccia declaraba, en relación con un posible intento de continuación: «A lo mejor lo sigo; voy a intentarlo, aunque no sé si podré hacerlo con esa sinceridad... o ya es una etapa quemada de mi vida...».[13] Un año más tarde, en 1974, los dos autores se volvieron a reunir con la intención de continuar la historia, pero esta vez ambientándola en un lugar y época distintos de los que habían tratado, como siempre había sido premisa de la historieta: «Con decirles que Breccia y yo teníamos ganas de seguir con *Mort Cinder*, pero en el Oeste. Con todos los ingredientes clásicos —la diligencia, el duelo final, todo—, pero con algunas variantes», comentaba Oesterheld.[14] Fruto de estas charlas, unas cuantas frases «dactilografiadas» quedaron escritas en un papel rugoso. Jamás pudieron continuar la historia.

Como es sabido, Héctor Germán Oesterheld fue uno de los miles de «desaparecidos» de la dictadura argentina. Alberto Breccia guardaba el papel en su casa; unos años más tarde lo entregó a Carlos Trillo y Guillermo Saccomano para que lo publicaran, a modo de homenaje, en el catálogo de una exposición que se le rendía «al más grande escritor de aventuras de la Argentina».

Fue un bello epílogo para una gran obra.

El papel decía así:

Llegó a mí franqueando una puerta.

No una puerta como todas, de esas que te traen el sol de la calle o te juntan con la gente o te cierran con llave el mundo.

La puerta que abrió Mort Cinder para llegar hasta mí fue una tumba. Sí, Mort Cinder vino de «allá», del otro lado de la muerte y el tiempo. Y desde entonces está conmigo. Me ayuda a atender el negocio. Pero hace más, mucho más, que ordenar o restaurar las cosas viejas, las antigüedades que vendemos. Las cosas viejas quedan impregnadas de la vida que las envolvió. Pero pocos pueden captar las angustias, las emociones que quedaron atrapadas, fósiles, invisibles, dentro de las cosas viejas. Soy de esos pocos, por eso mi vocación de anticuario. Y mi fascinación por los templos, del credo que sean.

[13] *Bang!*, núm. 10, *op. cit.*

[14] *Historia de la historieta argentina*, op. cit., pág. 113.

La angustia, la desesperación, están presentes en Mort Cinder

Los trazos atrevidos e impactantes de Alberto Breccia dieron vida a las mejores creaciones de Oesterheld

Tanto ruego, tanta esperanza, tanto dolor duermen en los muros de un templo. Mi fascinación también por las armas, cargadas para siempre con la muerte que alguna vez dieron. Muerte quizás criminal, quizás liberadora.

Mort Cinder capta más, mucho más que yo o cualquier otro toda esa vida cristalizada para siempre.

Mort Cinder es quizá esa vida que quedó incrustada en la materia inerte (nunca diré muerta) de las cosas.

Y digo quizá porque ni yo, que viví tanto con él, sabría decir quién es Mort Cinder.

Ezra

Al final, parecía que Oesterheld seguía dudando de quién o qué era su personaje.

MORT CINDER EN ESPAÑA

Algunos ejemplares de la revista *Misterix* llegaron importados a España, así como un libro que recopilaba parte de la obra. [5] En 1969 llegaron también importados ejemplares de la revista argentina *Literatura Dibujada*, que en su número tres, de enero de ese año publicaba "La Batalla de las Termópilas". [6]

No fue hasta noviembre de 1973 cuando comenzó a serializarse *Mort Cinder* en las páginas de la revista *Zeppelin*, de Buru Lan Ediciones, de los números 3 a 12, finalizando su publicación en agosto de 1974. No se publicó íntegramente, faltando los episodios "La nave negrera", "La tumba de Lisis" y "El Vitral". Algunos episodios sufrieron cambios de título, caso de "Ezra Winston, el anticuario", que se llamó "El escarabajo sagrado"; o "La torre de Babel", titulada como "Babel". El episodio de "Los ojos de plomo" se dejó sin titular. Además, la edición traicionó la original argentina, mutilando encuadres y realizando remontajes. Con esta edición, *Mort Cinder* se dio a conocer al gran público en nuestro país.

Tuvieron que pasar unos años hasta la primera y única aparición de *Mort Cinder* como una monografía en formato álbum. Fue en febrero de 1981 y la edición la llevo a cabo Editorial Lumen. Ocurrió como la anterior, fue mutilada en sus encuadres y se remontaron las páginas. La obra se publicó íntegra con todos sus capítulos. La titulación fue correcta.

[5] El libro fue editado poco más tarde de la aparición de *Mort Cinder* en la revista *Misterix* a cargo de un editor ocasional, Martínez Peyrou en Buenos Aires. Se publicaron 64 páginas. Era un libro de tapas blandas y formato especial 28 x 38 cm. Según Ludolfo Paramio, en un artículo aparecido en el número diez de la revista teórica *Bang!*, del año 1973, titulado "Aproximación a la obra de Oesterheld/Breccia", en el libro aparecían los episodios "La madre de Charlie", "La torre de Babel", "En la penitenciaría. Marlin" y "En la penitenciaría. El Frate".

[6] Como explicaba Antonio Martín en un artículo aparecido en la revista *Rambla* en su extra primer aniversario del año 1984, titulado "Maestros universales del cómic. A. Breccia – H. Oesterheld": «Algunos pocos ejemplares de *Misterix* cruzan el océano y llegan a España, sirviendo en más de un estudio de profesionales como base para el homenaje, la inspiración y el plagio. No será hasta 1969 cuando los lectores españoles conozcan *Mort Cinder*, gracias a la publicación del episodio "Las Termópilas" en el número 3 de la revista argentina *LD*, de la que se importan mil o dos mil ejemplares».

Al año siguiente, en 1981, en el número dos de la publicación mensual *Vilán*, editada por Ediciones Vilán, se publicó el episodio "Ezra Winston, el anticuario". Dos años más tarde, dentro del fascículo 23 del segundo volumen de *Historia de los cómics*, de Josep Toutain Editor, se publicaba, a modo de muestra, el episodio "En la penitenciaria. Marlin". En 1984 y dentro de la revista *Rambla*, de García y Beá Editores, se publicó una edición desordenada de la obra.

A MODO DE FINAL

La muerte marcada en la pulsión de una mano, la vida condensada de Noah Stellus, los jeroglíficos de Orman, el brillo de las navajas sevillanas, el rostro ajado de Charlie McLarnin, la angustia vital de Marlin, el brazo desnudo de Wangó, el irreal túnel vitrificado, la mirada sabia y resuelta de El Frate, momentos que marcan a fuego la retina del lector.

La obra es un cúmulo de elementos, un mecanismo cerrado y abierto a la vez, una huída hacia delante de dos autores «torturados» que mostraban sus fantasmas en la sinceridad de su trabajo. Con esta obra tocaron fondo, un fondo difícil de alcanzar.

No la dejen pasar.

Una curiosidad, cuando terminen de leerla: vuelvan a hacerlo en voz alta. Es algo extraño, ya me contaran.

(Quisiera agradecer a Jesús Cuadrado su ayuda inestimable en la aportación documental, a Francisco Marchante por descubrirme y proporcionarme una de las fuentes, a Rafael Marín por su confianza en tan arriesgada apuesta, a Meli por la cuidada vigilancia del texto. Sin ellos este artículo jamás habría sido posible.)

BIBLIOGRAFÍA CRONOLÓGICA ESPAÑOLA

Zeppelin 3 a 12. Buru Lan Ediciones, San Sebastián, noviembre 1973 – agosto 1974.

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia, *Mort Cinder*. Editorial Lumen, col. Imagen núm. 8, Barcelona, febrero 1980.

Vilán 2. Ediciones Vilán, Madrid, 1981.

Historia de los cómics, vol. II, fascículo 23. Josep Toutain Editor, Barcelona, 1983.

Rambla, García y Beá Editores, 1984.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA (SELECCIÓN)

Bang! 10. Martín Editor, Barcelona, 1973.

Carlos Trillo, Guillermo Saccomano, *Historia de la historieta argentina*. Ediciones Record, 1980.

Germán Cáceres, *Oesterheld*. Ediciones del Dock, col. Narradores Argentinos, Buenos Aires, 1992.

Jesús Cuadrado, *Blokes 01: Breccia para siempre*. Colectivo de Comunicación Nutria, Madrid, 1994.

Juan Sasturain, *El domicilio de la aventura*. Ediciones Colihue, col. Signos y Cultura, Serie Mayor núm. 1, Buenos Aires, 1995.

Jesús Cuadrado, *Atlas español de la cultura popular. De la historieta y su uso 1873-2000*. Ediciones Sinsentido, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2000

Judith Gociol, Diego Rosemberg, *La historieta argentina. Una Historia*. Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 2000.

MONOGRAFÍAS CONSULTADAS

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia, *Mort Cinder*. Editorial Lumen, col. Imagen núm. 8, Barcelona, febrero 1980.

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia. *Mort Cinder*. Ediciones Colihue, col. Narrativa Dibujada, Serie del Aventurador, Buenos Aires, diciembre 1997.

© 2002, Pedro F. Navarro

CHE: LA REVOLUCIÓN PERDIDA

Abraham García

Los originales de esta historieta rompedora y experimental tuvieron que ser enterrados para que no cayeran en manos de quienes decidieron enmendar el destino democrático de un país al que decían servir: no les bastó asesinar a su guionista. La vida del revolucionario argentino, en manos de Oesterheld y de los Breccia, va más allá de las hagiografías al uso. Por encima de las ideologías, la poesía de los textos y el contraste pictórico entre padre e hijo elevan Che *a la categoría de obra maestra.*

1. INTRODUCCIÓN

Eran los tiempos del Pensamiento Diverso. La época de las izquierdas posibles. Los años del crecimiento y la música *pop*. Europa Occidental se afanaba en disfrutar de la paz sin comprender el precio que estaba pagando por ella. Aparentemente todo el mundo conocido, el mundo que se quería conocer, vivía feliz y dichoso, ajeno al otro mundo, al reino de la dictadura comunista y al peor de todos, al espantoso infierno de la pobreza. París era, como siempre, una ciudad de luces frías pero hermosas. En el mes de mayo las llamas de la protesta caldearían la ciudad. Pero quien celebraba la arribada de aquel glorioso 1968 lo hacía con la mirada puesta en la abundancia y en la prosperidad, aparentemente inagotables. Pocos dudaban de las virtudes de la democracia y su padre real, el capitalismo. ¿Cómo hacerlo? El mundo occidental crecía. James Bond desfacía entuertos. La televisión comenzaba a tomar color y nos llevaba a mundos futuros aún más prósperos y maravilladores. Los estéreos sustituían a los simiescos monoaurales. Los Beatles aún no habían aprendido a odiarse. La socialdemocracia no estaba agotada todavía. «Desempleo» era una palabra en desuso desde hacía cuatro décadas. El precario equilibrio entre los dos gigantes antagónicos se mantenía pese a las guerras periféricas que, al fin y al cabo, transcurrían en lugares tan remotos como Vietnam o el Congo y acuciaban a mujeres y hombres de piel oscura y futuro tenebrísimo.

¿Quiénes se preocupaban de esa otra realidad que tenía lugar allende las murallas construidas de supermercados y consumismo, de *boîtes* y seiscientos, de playas, de Bonanzas y Conquistas del Espacio? ¿Quién se atrevía a mantener la vista fija en las imágenes —a veces en gozoso color— de la guerra en Indochina, de las matanzas en África, del totalitarismo iberoamericano, de la horrible e inacabable dictadura franquista? El horizonte europeo occidental aparecía, si no límpido, al menos a resguardo de las lacras de la miseria, del estalinismo soviético, del cambio climático —ya en marcha—, de los desastres nucleares y de una tortura a la gran madre Gea que sólo un puñado entendía, mientras la mayoría llevaba su cochecito a esos monstruos que son Benidorm, Torremolinos, Saló, Marbella.

Era 1968. Jimi Hendrix había cambiado para siempre la música *rock*. La psicodelia y el hippismo se manifestaban por doquier, el amor libre era practicado por unos pocos jóvenes anglosajones. El feminismo cobraba fuerza, la literatura sudamericana era encumbrada al Olimpo, los ecologistas aún no eran muy conocidos ni por ellos mismos. Los tebeos Marvel habían desbancado a los melosos héroes amigos de Supermán. La editorial Bruguera era ya reina en España.

En Argentina, los Breccia, padre e hijo, emprendían, prácticamente en la clandestinidad, la transcripción historietística de la vida del recién desaparecido Che Guevara, el Che, el revolucionario abatido por las balas de la CIA en una de aquellas inhóspitas selvas tropicales de la odiosa Bolivia. Ernesto Guevara, destinado a convertirse, por sorpresa y de inmediato, en ídolo de masas, en icono de intelectuales y rebeldes, más tarde en otra imagen-etiqueta-marca comercial, mucho más tarde, cuando ya el vigésimo siglo sucumbía siguiendo los pasos de la ilusión, muerta tal vez para siempre.

Era 1968. La tormenta, sin saberlo nadie, se acercaba. Sólo unos pocos. Sólo los más avispados. Los que pensaban que el mundo occidental estaba llegando a su cenit, que no habría nunca más revolución sin revolución, que la socialdemocracia se dormía en su ensueño, que el comunismo se había convertido en fascismo insoportable, que la naturaleza se moría lentamente. Yves Lacoste escribía sobre el subdesarrollo cuando la mayoría no sabía aún qué podía significar «Tercer Mundo». Los jóvenes comenzaban a intuir que el presente no era tan edulcorado, que el invento hacía aguas por muchas partes, que los enviaban a las guerras a luchar en junglas rojo sangre y robar las esmeraldas de África, las riquezas de Iberoamérica, que el socialismo no podía ser lo que los rusos habían hecho y que la Paz Verde, esa benigna naturaleza que todos anhelaban, era acuchillada a diario por las compañías azucareras, algodoneras, cafeteras, petroleras, tabaqueras...

Era 1968. En Argentina, Alberto Breccia y su hijo Enrique daban forma a los textos de Héctor Oesterheld, se jugaban la vida al mostrar al mundo la vida de Ernesto «Che» Guevara, el revolucionario perenne, el hombre-mito que había dado su vida cual mesías para la redención del mundo real, el mundo más allá de las ficciones de los autocines y la hamburguesa, de "Ob-la-dí Ob-la-dá" y el massielesco festival de Eurovisión. Breccia y Oesterheld no sabían que la dictadura estaba cerca de nuevo y que las ideas perniciosas para el sistema pueden acabar en muerte, sobre todo la muerte de quien las atesora.

DEBRAY ES ARRESTADO AL TRATA
DE SALIR EL EJÉRCITO CONVOCA
POR TODAS PARTES, UNIDADES A
SITIADAS, LOS RANGERS LOS DA
RESULTS NO O LUCRO, SEMANAS
ROJOS. EL CHE SABE QUE TRES
SOLDADOS DE JELICE SON DE
TRES PERO NO, POCAS HOMBRES

2. DOS OBRAS EN UNA

Entre las virtudes de la biografía del *Che* de los Breccia y Oesterheld encontramos su carácter dual. Por una parte, dualidad gráfica, ya que los estilos de Alberto Breccia y su hijo Enrique eran, y son, bien diferentes. Máxime teniendo en cuenta que es el primer trabajo de envergadura de Enrique Breccia, mientras que el padre ya había maravillado a todos a finales de la década anterior, cuando en 1958 *Sherlock Time* había comenzado a mostrar las inquietudes del gran Alberto Breccia.

La otra dualidad de esta obra reside en su doble lectura, ya que no se trata tan sólo de una biografía más o menos ajustada a la realidad, sino también de un auténtico manifiesto, un corpus ideológico que parece compartir el trío realizador, o al menos Héctor Oesterheld, que sería apresado y muerto (no «desaparecido», nunca desaparecido) por la posterior dictadura de los militares de Videla.

Vida de Che Guevara, su título original, se comenzó a editar en Argentina en la editorial Ediko, en lo que iba a ser una colección de biografías de personajes famosos del siglo XX. De hecho, tras la biografía del revolucionario argentino se iba a realizar la de John Fitzgerald Kennedy, seguramente para quitarse de encima el estigma de rojos que la primera les habría de acarrear. Lamentablemente, ninguna otra recreación de ningún otro personaje vería la luz hasta el año siguiente, en que Oesterheld y Alberto Breccia realizan la biografía de Evita Perón.

Enrique Breccia es el encargado de iniciar el álbum del Che. La narración en paralelo comienza con la que habría de ser la última batalla del médico argentino en Bolivia, a mediados de 1968.

Cinco páginas y *flash-back*. Vamos a 1930 de la mano de Alberto Breccia, que nos cuenta los primeros hechos destacables en la vida del revolucionario: los orígenes de su asma perenne, el amor por la madre, el contacto con los exiliados de la Guerra Civil española, el estallido de la Segunda Guerra Mundial, el despertar sexual... nada extraordinario. Nada que hiciese presagiar las batallas por venir, las revoluciones por ganar.

También los textos de Oesterheld son duales. Por una parte, el discurrir lineal de la vida del Che mezclándose con la última aventura fatal; por otra, el mensaje, el ideario, la visión del guerrillero, que parece ser también la del escritor.

3. DE ERNESTO GUEVARA A CHE

La adaptación al cómic de la vida de Ernesto Guevara es bastante fiel a los hechos. Si no se quiere profundizar en el mensaje ideológico de este relato y del personaje mismo, podemos conformarnos con la lectura de una biografía tan apasionante como la de cualquiera, pero más que la de la mayoría. Porque, aparte la época que nos toca vivir a cada cual, hay aventuras y personas que destacan en nuestra existencia tanto como en la de los héroes y mártires. ¿Qué tuvo de particular la vida de Ernestito, o del Ernesto que viajaba por todo el subcontinente Iberoamericano, hasta que Ricardo Rojo se le cruzó en el camino de lucha contra la miseria y la lepra en que había convertido su existencia el joven médico? Nada. Nada que no se pudiera hallar en las afueras de Buenos Aires o en los pobluchos andinos de la Argentina de Perón. En los suburbios de cualquier ciudad.

Ricardo Rojo, abogado, argentino como Guevara, exiliado opositor a Perón, será el hombre clave que deslice al joven recién licenciado en Medicina hacia la acción revolucionaria para atajar la fuente misma del problema. Erradicar la enfermedad, no sus consecuencias. Matar la miseria para matar la lepra.

Ernesto Guevara había nacido en 1928 en el seno de una familia acomodada de Rosario, la segunda ciudad más importante de Argentina. Bien educado, aficionado a la lectura, su infancia está marcada por el trauma de un asma bronquial que se le manifestó por primera vez a los dos años, lo que hará que se instalen en Córdoba, buscando un clima más benigno; más tarde, por el cáncer de pecho de su madre. Aparte de esto, correrías de chico, besos furtivos, mucho fútbol. Trabaja mientras estudia medicina en Buenos Aires. Las novelas de aventuras dejan paso a Raskolnikov, al geógrafo anarquista Reclus y, sobre todo, a Neruda. Desarrolla la amistad con el también médico Alberto Granados yendo por todo el subcontinente, ayudando a los leprosos de Argentina, Chile, Perú, Colombia, Venezuela... En todos los países la misma miseria, el mismo mal, incurable; un mal que no atajan los fármacos. El regreso a Argentina para acabar la carrera será el final de una vida, porque la nueva comenzará después en Bolivia, cuando la situación de este país lo fuerza a tomar partido de la mano de Ricardo Rojo. En la Guatemala de Jacobo Arbenz también hay un gobierno que busca —iluso— la revolución desde dentro.

Los Estados Unidos fuerzan la caída de Arbenz y Guevara habrá de huir a México, donde conocerá a alguien más trascendental aún que Rojo. Los exiliados cubanos lo rebautizarán definitivamente como Che. Nunca más será Ernesto sino Che Guevara. Fidel y Raúl Castro y Che Guevara: la sagrada trinidad de la revolución cubana.

En 1956 Che y los Castro, los otros románticos y revolucionarios, veteranos de la Guerra Civil española y mujeres aguerridas se entrenan y comienzan la lucha revolucionaria en la perla del Caribe, la isla esclavizada por Batista con el apoyo yanqui. De ahí a la gloria. Victorias imposibles, escaramuzas, derrotas pasajeras. Pueblo a pueblo desde la Sierra Madre hasta el asalto final en 1959.

Che Guevara codo con codo con Fidel Castro contra la dictadura de Salazar

¿QUE HARÍA USTED CON ESE FIDEL CASTRO SI LO AGARRARA?
¡LE CORTARÍA EL COGOTE, MI SEÑOR CORONEL! A PROPOSITO, VE ESTOS ZAPATOS? SON DE UN REBELDE. LO DEGOLLAMOS EL OTRO DÍA. PATALEÓ LINDO.
CHICHO OSORIO, MAYORDOMO DE UN LATIFUNDIO, SE HA SENTENCIADO A MUERTE. LO CAPTURAN, LE HACEN CANTAR CUANTO SABE DEL CUARTEL.

Derrotado Batista, comienza la reconstrucción de Cuba y la entrada en la gran partida de los bloques, la sumisión a la Unión Soviética, el comunismo represivo, el estalinismo, en suma. Che Guevara es nombrado ministro, pero la situación lo hastía, le hastía el juego imperialista, del color que sea. La acción directa le parece más atractiva. Cuba sería la base desde la que difundir la revolución popular por todo el mundo oprimido y, sobre todo, por Iberoamérica y África. Che sería el mesías de la revolución. Visionario, mártir, ingenuo, engreído, loco, el nuevo Jesús redentor de un mundo sumido en la avaricia.

La guerra del Congo le será vetada por la URSS, así que irá a Brasil, a Uruguay, a su amada Argentina, hasta decidirse por Bolivia.

La buena preparación, los veteranos de Sierra Maestra, la abundancia de armas no serán suficiente para repetir lo de Cuba. Bolivia será su tumba. Sus verdugos: el capital, la indiferencia de los indígenas y villanos, la selva amazónica, la CIA, omnipresente ya en aquellos años pese a la competencia soviética.

Primer panel de Enrique Breccia

4. LA APORTACIÓN DE ENRIQUE BRECCIA

Cuando el hijo del gran maestro Alberto se puso a dibujar la biografía del Che, ya tenía un poco de experiencia en los cómics, aunque ésta era su primera obra de interés. Enrique Breccia siempre ha confesado ser más pintor que dibujante de historietas. Al menos, la pintura lo atrae más y no hay duda de que el primer expresionismo debe de ser uno de sus grandes amores. Breccia hijo se encarga de la batalla final del Che en la jungla boliviana y de los últimos días de penuria del guerrillero argentino. Es la parte que abre y cierra el relato, intercalándose en la narración lineal que dibuja Alberto a partir de los dos años de edad del Che.

> *Con Héctor coincidíamos en que a ninguno de los dos nos parecía demasiado atractiva, ideológicamente hablando, desde el punto de vista político, a mí menos que a él todavía, la figura del Che. Para mí fue la primera historieta que hice y fue hecha con toda la polenta,[1] porque venía de la plástica y ahí hay algunos elementos plásticos. A mí me costaba más, porque eso está hecho en cartulina enyesada, que en ese momento se importaba de Inglaterra. La hoja de cartulina valía más que lo que me pagaban por hacerla. Creo que es el mejor trabajo que hice en historieta.*

[1] La polenta es una curiosa comida de origen italiano que consiste en formar una especie de montaña de harina semipastificada sobre la mesa, a la que se añaden toda serie de ingredientes.

Enrique Breccia aceptó su parte del trabajo como medio para la experimentación. Su dibujo es inquietante y agresivo, expresionista en el sentido más clásico del término, con esa profusión de dientes y ojos pavorosos, de negros decrépitos y blancos que son negativos de otros negros. Manchas aparentemente sucias, viñetas grandes llenas de rayas que se cruzan o se marcan como dentaduras terribles en la noche de la jungla, en el espesor amazónico. Los rostros, menos los del Che, son máscaras anónimas que infunden miedo. Los escenarios son los de un infierno de sombras.

Aunque *Mort Cinder* nos viene a la memoria, el trabajo de Enrique no parece deudor del de su padre y yo lo conecto más con los Nolde, Kirchner, Kokoschka, Beckman y el Grosz del período de entreguerras mundiales. Pintores todos ellos que acentuaban el sentimiento y la desesperación. Sentimientos de impotencia, de odio: desesperación ante el campesino siempre sin concienciar, siempre ladino y traidor.

Sólo hacia el final de la narración se deforman por completo los cuerpos y las caras, el expresionismo es llevado a su cenit en la escena de la muerte de Guevara, con esas máscaras de risa lasciva de los soldados bolivianos y el rostro degenerado del agente de la CIA, salpicado de sangre y de odio.

Las risas cadavéricas de los antirrevolucionarios son dentaduras de muertos, cuerpos vendidos al enemigo por unos dólares y un poco de poder para expoliar, torturar, violar.

Las ramas de los árboles, en negativo, como en "Los ojos de plomo", son las garras de algún monstruo dispuesto a devorar la esperanza en un mundo mejor.

Pinceladas blancas de yeso como lluvia de tragedia que se cierne sobre el idealista, el hombre comprometido, enmarañado por el «gran ajedrez» y la verdad última del Capital. «El dividendo», dice Oesterheld.

Apenas en un par de ocasiones Enrique cae en la tentación de incorporar alguna trama, alguna fotocopia, salpicados de tinta. Recursos tal vez superfluos, como chocantes son los primeros planos del Che extraídos directamente de fotografías famosas, mucho menos expresionistas que el resto, puede que incluso molestas en el conjunto de la obra.

Pocos años después ese mismo estilo gráfico expresionista pasará de hijo a padre, curiosamente, como en un efecto de retroalimentación. De padre a hijo. Enrique en el *Che*, Alberto en sus historias macabras de los años setenta.

TRES MESES DE MARCHAS, LAS ARMAS, EMBOSCADAS, DE NOCHE, LLUVIA, NO HAY CUMBRE, SIERRA ARRIBA PESE AL ASMA Y AL HAMBRE, ERNESTO SOPORTA TODO, AUN QUE NO HAYA NACIDO PARA NO HACER
EL MEJOR DE TODOS PARA LA GUERRA
ERNESTO GUEVARA ACABA DE SER BAUTIZADO POR SU PRIMER BAÑO DE SANGRE
EL CHE

El bautismo de Che durante la lucha guerrillera contra el corrupto régimen de Batista en Cuba

5. LA MANO MAESTRA DE ALBERTO BRECCIA

Mort Cinder, y en concreto "Los ojos de plomo", son claramente la primera concreción de las inquietudes de Alberto Breccia para con la historieta. A partir de aquel lejano 1962, el dibujo del maestro argentino no hizo más que buscar nuevos caminos, inventar y reinventar un lenguaje que había madurado décadas atrás. Ya antes, desde 1957, las historias de *Sherlock Time* habían iniciado la transición al estilo que maduraría en *Mort Cinder* y que no dejaría de evolucionar.

En 1945 Breccia había conseguido un estilo propio inspirado en el realismo y el naturalismo, el estilo más tradicional en los cómics producidos hasta entonces. Grafismo habitual en las historietas de aventura y juveniles, que todavía hoy suman el porcentaje más elevado de toda la producción que se ha hecho desde finales del siglo XIX, sobre todo para los dibujantes —la mayoría, sin duda— que se inspiraban en el trabajo de esa tríada divina formada por Foster, Raymond y Caniff.

Hago este repaso porque en la biografía de Che Guevara nos encontramos una especie de compendio de los diversos estilos o tendencias que habían aflorado en la obra de Alberto Breccia hasta ese momento, dominando el naturalismo sobre el resto.

Al ser una biografía, la necesidad de usar fotografías para recrear lugares y personajes impele a la obra un carácter de credibilidad visual que no está reñido con ciertas experimentaciones y recursos que ya habían desfilado por las obras del maestro desde *Sherlock Time*. Así, el estilo de la narración sigue más o menos los cánones establecidos por el autor desde Vito Nervio, aunque, desde luego, el trazo sea mucho más seguro y suelto, propio de quien ya ha llegado a la madurez artística.

Cada página de *Che* se estructura en tres, cuatro o un máximo de cinco viñetas, en las que el trazado naturalista es el dominante. Sin embargo, prácticamente cada cuadro incorpora unos fondos en los que el autor se deja llevar por su afán experimentador, valiéndose de recursos que apenas se utilizan en los rostros y figuras de los actuantes: una trama aquí, un manchurrón allá, la foto de Perón, un salpicado, sombras inquietantes a base de pinceladas sueltas más o menos gruesas o de improntas de telas empapadas. Se produce así un abismo entre planos: por una parte, el dibujo más o menos limpio de las figuras; por otra, los fondos tenebrosos. Atmósferas que están dotadas de un halo negativista, dado el carácter trágico de la historia y del propio autor. Desde la primera viñeta, con Ernestito desamparado en la playa, hasta la última de la finca en Ñancahuaga, pasando por el golpe contra Arbenz en Guatemala o los combates en Sierra Maestra, todo está lleno de ambientes oscuros y opresivos. Especial uso de la tinta reciben las acciones bélicas y sus consecuencias, en las que la mancha se convierte en caos y auténticos regueros de sangre negra. Pura expresividad arropando imágenes contundentes, nítidas.

Los rostros, cuando son de personajes conocidos, se inspiran demasiado en fotografías y no suelen tener un carácter auténticamente brecciano, por más que la fuente esté cuidadosamente seleccionada, especialmente la del protagonista de la historia una vez convertido en Che, que aparece casi siempre serio y taciturno. Breccia recurre a la foto para mostrar las personalidades de Guevara, Fidel Castro, Nasser o Mao. Los retratos son

impecables, pero contrastan bastante con el resto del dibujo y con las páginas realizadas por Enrique Breccia.

Un dibujante de su categoría no debió de tener ninguna dificultad para transcribir al pincel las fotografías de estos personajes cruciales en la historia reciente. Curiosamente, no hay fotos de personajes menos queridos, odiosos: no están Batista, ni Kruschev, ni Johnson. Perón era una fotocopia de mala calidad.

El enfoque es diverso, con predominio del plano medio y americano, ligeras panorámicas y algunos primeros planos. Hay un magnífico contrapicado en la figura del guerrillero acribillado y un uso de la luz a veces en negativo, hallazgo que había desarrollado a placer en *Mort Cinder*.

Recursos, pues, de todo tipo, subyugados al naturalismo, que dan a la obra un acabado mucho menos frío de lo que suele ser habitual en las biografías y en las recreaciones históricas. Para Alberto Breccia, la plasmación ideológica del personaje parece tener mayor interés que el recuento de su vida. Por ello se recrea en las escenas que reflejan la pobreza, los niños leprosos y harapientos, los indígenas americanos y africanos.

Las imágenes, lastradas por la constante referencia a hechos verídicos contados linealmente, tienen la suficiente carga artística como para considerar esta obra algo más que un mero trabajo de encargo, superior a la mayoría de lo que nos podríamos encontrar en obras análogas, como los relatos de Toppi o la también magnífica *Tormenta sobre China*, del casi olvidado Paul Gillon.

Una obra memorable, en definitiva. No excesivamente representativa del mayor de los Breccia y subordinada a su valor como ideario y al fenomenal texto de Oesterheld, pero indispensable para conocer al mejor dibujante iberoamericano de todos los tiempos.

6. LA NARRACIÓN DE HÉCTOR OESTERHELD

Pese a tratarse de una biografía contada linealmente, en la que cabría esperar pocas virtudes, nos encontramos sin duda ante uno de los mejores textos jamás escritos por el gran guionista. Oesterheld, más allá de dar cuenta de una vida, recoge como suya la ideología del Che y la transforma en una poderosa denuncia de la opresión del hombre por el hombre, amén de incluir también un mensaje de esperanza.

Al revés que en tantos otros relatos biográficos, la narración es ágil, en ocasiones casi frenética, moviéndonos como en un azogue por los anos del revolucionario argentino, de los que sólo se extrae lo más importante, lo verdaderamente trascendental para el personaje y para la tesis de la obra. La manera en Oesterheld lo hace es mediante la supresión del verbo, la concatenación de frases por medio de comas:

> *Peor que Hitler y que Mussolini, olor a bosta de caballo en el teatro Colón. Ella es una perdida, lombrices de tierra, ¿sabes el último de Farrell? Hay que sacarle la muela por el traste, Perón no le deja abrir la boca.*

Frases que no obvian un lenguaje cuidado, la imagen ni la metáfora.

Hay frases recurrentes, con una cadencia rítmica obsesiva, redactadas con la intención de matizar hasta la saciedad la causa última de la revolución, no ya de un hombre, sino de todos los hombres y mujeres:

> *En todas partes los mismos chicos, los mismos ojos cavados en tanto ensueño inútil, brazos palitos, vientres redondos del raquitismo.*

El marcado contenido ideológico se acentúa en cada página. Oesterheld toma partido desde el principio. Las palabras no las dice el Che, no saltan desde la realidad dibujada, son dichas por el mismo guionista:

> *Amigo es el que se duele igual.*

Como sentencias obsesivas, como mensajes a nuestra conciencia:

> *Las raíces del mal americano, los intereses creados, lo que importa es el dividendo, la gente lo de menos, indios brutos, pobres porque quieren.*
>
> *El brazo palito.*
>
> *El dividendo.*
>
> *El gran juego de ajedrez.*

Obsesiones que recorren la obra como el negro de la tinta a cada viñeta, como la agonía del Tercer Mundo, ese mundo miserable que se expande como un globo de gas.

Era 1968, la descolonización todavía no había acabado y el neocolonialismo era un hecho que únicamente un grupo de privilegiados, como los Breccia y Oesterheld, alcanzaban a comprender. Las relaciones causa-efecto estaban claras para Oesterheld. Efecto: la pobreza; causa: la riqueza de unos pocos.

Héctor Oesterheld, auténtico literato (¿no lo son todos los guionistas de cómics, se quiera o no?), es un escritor de su tiempo, un escritor iberoamericano de aquellos días, un émulo, tal vez menor, de los García Márquez, Cortázar, Asturias, Paz o Borges. Tal vez así hay que entender esas

ambientaciones un poco irreales, como si la vida del Che fuese un gran sueño, un capricho onírico de un dios oculto que lo escogió como redentor. Ese ambiente fantástico que tan bien reflejan los Breccia es parte de una literatura irrepetible que, por lo general, fue también ideológicamente comprometida, de izquierdas en su gran parte, salvo unas pocas excepciones.

Oesterheld se aparta todo lo que puede del Che deificado. Le interesa más el hombre que el mito. No puede evitar, sin embargo, mostrarlo como lo que tal vez el propio Guevara quiso ser: un mesías, un redentor de la opresión, una mente preclara que se convirtiera en ejemplo a seguir. Si Marx, Lenin, Mao y Castro eran más idea que carne, Che Guevara era praxis. La permanente revolución trotskista, la lucha incesante.

Puede que Oesterheld coincidiese con esta interpretación. Yo no lo hago, no creo en los mesías, aunque sí en los símbolos. Pero la simpatía hacia el torturado y crucificado Che no es negada por Héctor Oesterheld. Tal vez si el escritor hubiese sabido que también él acabaría torturado y crucificado (nunca desaparecido. Desaparecido no, que sus obras son más él que él mismo), si Oesterheld hubiese previsto el eterno retorno del fascismo, la horrenda senda que iba a abrir Pinochet en Chile y sus seguidores en la Argentina, si hubiese sabido que también él acabaría siendo un icono, un símbolo, quizás se hubiese negado a firmar ésta y otras obras comprometidas. Tal vez, pero lo dudo. Quizás como el Che, Héctor Oesterheld quiso mostrar al mundo el camino a seguir.

7. LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Los originales de esta obra fueron secuestrados y destruidos en la época de la dictadura argentina de los generales, pero aun así se pudo rescatar a partir de una edición anterior. Ikusager, la editorial española, nos la presentó en 1987 en un formato de auténtico lujo. Tamaño superior al álbum convencional, papel de gran grosor, tapa durísima. Para postre, una introducción de Ernesto Sábato, otro maestro más de la pluma, otro pesimista brecciano que nos presenta la obra imbuido de un sorprendente optimismo. Porque el autor de *El túnel* nos reivindica en su prefacio la validez de la lucha de Che Guevara y de todos los hombres contra la pobreza y la opresión. Otro clarividente más. Otro hombre que ha descubierto la razón última de eso que llamamos «orden», la terrible verdad que esconde la palabra «democracia», el vocablo «prosperidad». En esta ocasión, sin embargo, Sábato se abre al mundo y a los seres humanos, como si vislumbrase una mínima luz de esperanza al final del oscuro pasadizo que es la Humanidad.

Es curioso que él, que escribió lo justo para negar toda esperanza humana, se desborde en alabanzas hacia Che Guevara, hacia los guerrilleros de verdad que, como él, prescinden de ideología para abrazar la lucha, la única lucha posible, la de Don Quijote. Y como el ingenioso hidalgo, no mirar etiqueta, ni raza, ni nacionalidad. Sólo desfacer entuertos.

Las palabras de Sábato son esclarecedoras, casi premonitorias a veces. Alguien debiera hacerlas leer en las aulas. Sólo por esta introducción, auténtica literatura, vale la pena comprar el álbum.

8. CONCLUSIÓN

La vida del Che de Oesterheld y los Breccia es una obra imprescindible para los que deseen conocer la trayectoria de los dos pilares del cómic iberoamericano.[2] Si bien en el ámbito gráfico no es uno de los trabajos absolutamente esenciales de Alberto Breccia, y la aportación de su hijo Enrique no sea sino un anticipo de un autor nunca tan brillante y siempre menos interesado en el cómic, no hay duda de que su calidad está por encima de la media, y que la experimentación gráfica de ambos —ya consolidada años atrás por el mayor de los Breccia— sigue vigente hoy día, si bien el tipo de trazo de la parte principal conecte más con lo que se haría en la primera mitad de los setenta en la «escuela latinoamericana».[3] No cabe duda de que esta biografía debió de influir en toda una generación de artistas, aunque creo que ya se habían dejado seducir por las obras anteriores de Alberto Breccia y, en todo caso, lo harían con la adaptación de *El Eternauta*, uno de los mayores referentes del cómic de finales de los años sesenta y casi todos los setenta del siglo XX.

En el ámbito literario la obra me parece ligeramente superior, pues Oesterheld consigue imprimir un carácter de auténtica novela a lo que casi siempre queda convertido en un aglomerado de fechas y datos que tienen poca significación y se olvidan con facilidad. Ideológicamente es más criticable. Si bien los autores confesaron en algunas entrevistas que no se identificaban demasiado con Che Guevara, no hay duda de que esa simpatía existe, si bien no exacerbada. El Che que aquí aparece no está deificado, es más hombre que mito y su mensaje, si es el de la lucha contra la opresión, me parece bien reflejado. Pero hay cosas que son cuestionables, como la validez última de la muerte del guerrillero. Porque la historia nos demuestra que, si bien los líderes son indispensables, son las masas las que hacen las revoluciones y que esas masas dirigidas por una elite se han de subordinar aún más a una ideología. Che Guevara me ha parecido siempre un hombre cegado por el dolor de los demás, un luchador que no acaba de vislumbrar qué forma ha de tomar su lucha. Pero esto es una opinión personal.

Al rechazar su cómodo puesto político en Cuba, Ernesto «Che» Guevara estaba renunciando a un importante foco de difusión de su ideario o de la reivindicación del anticapitalismo y anticolonialismo yanqui,[4] por más que la Cuba castrista se plegara a las exigencias de la URSS y del estalinismo reinante.

Claro que, desde el primer momento, el Che se convirtió en un símbolo para muchos jóvenes, intelectuales y trabajadores de todo el mundo, y en este sentido sí se puede decir que su sacrificio no fue en vano.

No cabe duda de que esta biografía de Che Guevara sigue siendo interesante en estos días de pensamiento único, y que buena parte del mensaje y de las reflexiones que contiene son perfectamente asumibles hoy en día. Tal vez más que entonces.

Para demostrar la actualidad de esta obra podemos reflexionar la siguiente sentencia. Lo único a hacer, seguramente, cambiar el término «comunismo» por «terrorismo». ¡Tan poco han cambiado las cosas!

Dice Oesterheld:

> *«Comunismo» es un pretexto que tapa cualquier cosa, con tan poco se monta una invasión, ¿qué es eso para la CIA, virtuosa del dólar y el halago y la muerte política?*

© 2002, Abraham García

[2] Digo Iberoamericana, que es el término correcto, ya que la existencia de países de origen francés e italiano en Sudamérica es prácticamente nula, si bien la inmigración italiana ha sido crucial en el continente. Por otra parte, los autores brasileños —y por tanto latinos, al ser originarios de Portugal— no han tenido la misma trascendencia, aunque alguno se pueda integrar en el llamado «realismo mágico».

[3] Digo Latinoamericana aquí, porque este estilo se dio en España, Sudamérica, Italia y Francia a finales de los sesenta y gran parte de los setenta del siglo XX. Por supuesto, también se dio en Iberoamérica.

[4] De hecho, la revolución cubana de 1959 fue el verdadero motor de otras intentonas similares hasta la última, la sandinista de Nicaragua a finales de los años 70. Como sabemos, la reacción ante el miedo a la revolución fue brutal, siendo los casos más conocidos, aunque no únicos, las dictaduras de Pinochet en Chile y de Videla en Argentina.

LA GUERRA DE LOS ANTARTES: UNA FABULACIÓN PREVIA A TIEMPOS TRÁGICOS

Jordi Juanmartí

Ciencia ficción y fábula política, una vez más, cogidas de la mano. Mundos futuros que son metáfora del momento que nos toca vivir. La última gran obra de Héctor Germán Oesterheld continúa inédita en España, como tantos otros títulos capitales. Algún día la fuerza de la palabra y de la imagen se superpondrá a la estulticia editorial que nos domina. Entonces disfrutaremos de todas esas obras maestras que nos escatima este momento.

1. LA CIENCIA FICCIÓN AL SERVICIO DE LA HISTORIA DE SUDAMÉRICA

La guerra de los antartes podría ser considerada «la obra maldita» de Oesterheld, por la densidad de lo narrado en ella, por las vicisitudes por las que pasó eventualmente y por los avatares que empañaron la vida de su autor en los tristes años sucesivos. La segunda versión, objeto de nuestro análisis, empezada en 1974 e interrumpida el mismo año cuando el periódico en el que era publicada fue brutalmente obligado a cerrar, es un reflejo del flujo de ideas que bullían en la mente del guionista argentino, unas ideas en las que predominaba el pesimismo sobre el futuro de su país y de su continente, por mucho que haya atisbos esperanzadores en la serie. Sin embargo, aunque al lado de otros hitos de su producción, como *El Eternauta*, *Mort Cinder* o *Sherlock Time*, pueda parecer un trabajo menor, es necesario reivindicarla como lo que realmente es: una muestra de las inquietudes de un creador abocado a un destino trágico, dramáticamente intuido en sus páginas.

La guerra de los antartes conoció dos versiones,[1] lógicamente similares en cuanto a concepto, pero radicalmente diferentes en cuanto a resolución final. La primera fue publicada en la revista argentina *2001* en 1970,[2] y fue dibujada por León Napo, que, por lo visto en las únicas imágenes que hemos podido consultar,[3] aportó un trazo grueso, muy definido, y un diseño «futurista», aparte de algunos cambios en los personajes (p. ej.: el diferente nombre dado al presidente argentino). Poco más podemos decir sobre esta primera versión, aparte de que quedó inconclusa.

La segunda versión que nos ocupa fue publicada en el diario *Noticias* en 1974, a razón de dos tiras diarias, desde el 22 de febrero hasta el 3 de agosto, cuando «la policía irrumpió con violencia en la redacción».[4] Como ya hemos mencionado, se mantiene la idea original, a saber: unos extraterrestres llegan a la Tierra y se establecen en principio en la Antártida, aniquilando a todos aquellos que los atacan. Cuando la invasión se hace pública, los invasores convocan a todos los gobiernos del mundo y les plantean la paz a cambio de que se les entregue Sudamérica. Lo que sigue es la resistencia por parte de un grupo de rebeldes... El nuevo artista, Gustavo Trigo, aporta un dibujo más realista y claramente funcional, que aleja la historia de la ciencia ficción y la sitúa en la crónica social y política.

[1] La información factual sobre esta serie proviene fundamentalmente de la introducción a la edicion argentina de 1998: Hector German Oesterheld, Gustavo Trigo, *La guerra de los antartes*, Ediciones Colihue, Buenos Aires, 1998.

[2] Pablo de Santis, "Sudamérica para los antartes", en Héctor Germán Oesterheld, Gustavo Trigo, *op.cit.*, págs. 9-10.

[3] *http://ww w.guga.com.ar/axxon/oes/oe-antartes.htm*

[4] Pablo de Santis, *loc. cit.*

La razón para esta nueva orientación de la obra puede estar en los acontecimientos políticos que vivió el continente entre los años que separan las dos versiones: la vuelta al poder de Perón en 1973, con la esperanza de la vuelta de un régimen populista a Argentina que se vería frustrada por las divisiones dentro del peronismo; la progresiva violencia de extrema derecha que seguiría a la muerte del presidente durante el mandato de su viuda, Isabel Perón, terrorismo al que respondería la lucha armada del movimiento montonero, con el que Oesterheld se acabaría identificando; finalmente, el golpe de estado y consiguiente instauración de la sangrienta dictadura chilena de Pinochet en 1973. Tales acontecimientos aparecen reflejados de una u otra manera en esta *La guerra de los antartes*.

2. COMIENZA LA INVASIÓN: GUERRA Y PAZ

Como es habitual en la obra de Oesterheld, la estructura narrativa de la historia no es en absoluto compleja y responde a unas pautas claras. Por un lado, hay un narrador omnisciente, capaz de contar todos los acontecimientos, incluidos aquellos en los que no estuvo involucrado. Algo que Carlos Trillo explica muy bien cuando dice que «Oesterheld escribe historias en las que lo primordial es la acción, pero esta acción no es otra cosa que el desarrollo de un conflicto interno, subjetivo».[5] Para llegar al monólogo interior que permita la descripción de ese conflicto es necesario que el narrador esté presente en toda la historia, no sólo describiendo sino también dando opiniones y analizando.

Por otro lado, el relato se estructura en partes bien definidas: en primer lugar, tenemos la llegada de los invasores y la primera respuesta terrestre; en segundo, la reacción de los gobiernos del planeta. La historia pasaría en la siguiente fase al nivel del individuo, con la reacción de los habitantes de Buenos Aires ante la decisión de sus dirigentes y la consiguiente represalia por parte de los invasores. En la etapa en la que la obra fue interrumpida, se desarrollaba la formación de un núcleo de resistencia.

LAS PANTALLAS DEL MUNDO ASISTEN A LA PAVOROSA ESCENA.
COR-DU-RA TE-RRES-TRE, MAG-NA-NI-MI-DAD AN-TAR-TE... COR-DU-RA TE-RRES-TRE... MAG-NA-NI-MI-DAD AN-TAR-TE...
LA TIERRA TODA ESTÁ POR OÍR LAS CONDICIONES QUE IMPONE EL VENCEDOR.
(CONTINUARÁ)

[5] Carlos Trillo, "Héctor G. Oesterheld, un escritor de aventuras", en Josep Toutain, Coma, Javier (ed.). *Historia de los cómics*. Toutain Editor, Barcelona 1982, págs. 637-644

Con toda la complejidad política en la que se encuentra el peronismo en Argentina, Oesterheld

EL CON-TI-NEN-TE DES-TI-NA-DO A SER TE-RRI-TO-RIO AN-TAR-TE ES ¡SUD-AMÉ-RI-CA!
¿SUDAMERICA?
DIJO SUDAMERICA
COR-DU-RA-TE-RRES-TRE MAG-NA-NI-MI DAD AN-TAR-TE SU, ¡SUD-AMÉ-RI-CA ES EL CON TI NEN-TE ELE-GI-DO CO-MO TE-RRI-TO-RIO AN-TAR-TE!
ALUVIÓN INFANTIL EN LOS DESFILES DE ESTADOS EUROPEICOS, ASIÁTICOS, NORTEAMERICANOS. RÍE EL JAPONÉS, RÍE EL AUSTRALIANO.
EL TE-RRI-TO-RIO AN-TAR-TE SE-RÁ SU-D-A-MÉ-RI CA.
ALUVIÓN EN PARÍS, EN NUEVA YORK, EN MADRID.
DESCONCIERTO, ATURDIMIENTO, TERROR QUE EMPIEZA A CRECER EN LAS CAPITALES LATINOAMERICANAS: SANTIAGO DE CHILE, LIMA, BOGOTÁ, RÍO DE JANEIRO, BUENOS AIRES, LA PAZ.
(CONTINUARÁ)

¡EL CHANGO NOS MOSTRÓ EL CAMINO! ¡BIEN ALTO LO GRITO ANTES DE JUGARSE!...
¡GUERRA A LOS ANTAR-TES!
¡ESO! ¡ASÍ SE HABLA, LUCAS!
¡GUERRA A LOS ANTARTES!
PERO HAY QUIEN RESISTE EL CONTAGIO DEL ENTUSIASMO.

El Coya no es ningún Juan Salvo, no es el hombre de clase media empujado a defender a los suyos abocado por las circunstancias, sino un militar, un profesional defendiendo a su patria que luego sabrá luchar contra la opresión y organizar la resistencia. He aquí un doloroso paralelismo con la Argentina de mediados de los setenta, donde una organización paramilitar como los montoneros se enfrentó a la violencia venida de otra similar de extrema derecha. Algunas de las primeras palabras del protagonista suenan dramáticamente proféticas: «Pobre Sudamérica: nunca soñé que llegaras a dolerme así».[6] Un dolor extensible al mundo real, ante un Cono Sur donde Argentina y Chile son abandonados a su suerte por las democracias occidentales, y, si intuimos correctamente la dirección que Oesterheld iba a dar a su relato cuando fue abortado, donde la delación y el miedo toman preeminencia.

La reedición consultada divide *La guerra de los antartes* en ocho capítulos, de los que los tres primeros se centrarían en el primer apartado mencionado. Oesterheld, como hizo en *El Eternauta* —trabajo con el cual el que nos ocupa tiene, como veremos, muchos puntos en común— empieza contando la historia en un momento muy avanzado de la misma, presentándonos a nuestro primer narrador omnisciente, un piloto apodado «el Coya», que reflexiona sobre lo acaecido hasta entonces ante un paraje urbano desolado. Ahí comienza un largo *flash-back* que desgrana el relato lentamente pero sin pausa alguna.

Una diferencia fundamental con respecto a *El Eternauta* es que el guionista tiene prisa por contar la historia y no se detiene

[6] Curiosamente en *El Eternauta* el primer organizador de la resistencia será un hombre culto, el profesor Favel. El hecho de pasar la antorcha a un militar en *La guerra de los antartes* dice mucho de la situación que vive el país en esos años

Hector German Oesterheld, Gustavo Trigo *op. cit.*, pag. 15

Esta página es de uso exclusivo para fines educativos. Prohibida su reproducción total o parcial sin autorización.

COR-DU-RA TE-RRES-TRE... MAG-NA-NI-MI-DAD AN-TAR-TE... COR-DU-RA TE-RRES-TRE ...MAG-NA-NI-MI-DAD AN-TAR-TE...
LO MISMO DESDE HACE HORAS... NI LA RADIO NI LA TELE DICEN OTRA COSA...NO HAY FORMA DE SABER LO QUE PASA AFUERA... ¡LOS ANTARTES LO CALCULARON TODO!
SIN QUE NADIE SE DIERA CUENTA, LOS ANTARTES HICIERON UN ESPIONAJE A FONDO... YA ANTES DE BAJAR A LA PLAZA DE MAYO SABÍAN PERFECTAMENTE DÓNDE GOLPEAR... COPIARON AL PELO LO DE PINOCHET EN CHILE, EN EL 73.

en caracterizar a su protagonista o su entorno, si descartamos la breve alusión a su familia presente en la carta que les escribe. El resto de los personajes, con la excepción de los biólogos Lina y Marcos, que merecerán nuestra atención algo más abajo, son absolutamente planos y sólo contribuyen a enfatizar el ambiente militar de la narración. Tal falta de caracterización hace que este comienzo carezca de la intensidad dramática de su gran obra, pero al mismo tiempo goza de una soberbia vitalidad.

Del mismo modo, el misterio del que se parte es resuelto velozmente. Si en *El Eternauta* el enigma de la «nevada asesina» y la identidad de los invasores no es desvelado hasta muy avanzada la historia, en *La guerra de los antartes* interesa identificar pronto al enemigo. Así, tras descubrir la arrasada base polar y los esqueletos calcinados de sus ocupantes, pronto aparece la causa de la destrucción. Estamos ante un enemigo cruel, que ataca sin mediar provocación y cuya arma más potente supone la desintegración y desaparición absoluta de sus víctimas. Poco después de la publicación de esta obra, en el mundo real, Argentina asistiría a otro tipo de desapariciones...

En este ambiente de guerra, donde los militares responden a la agresión con otra agresión, los biólogos Lina y Marcos son el contrapunto pacifista. Las acciones de estos dos personajes, que representarían el lado más humanitario del hombre, son respondidas inmisericordemente por los invasores. Aquí sí hay un claro contrapunto dramático, producto del pesimismo que impregna el relato. Oesterheld parece decirnos que no hay negociación ni diálogo posible cuando el enemigo no se atiene a razones. Sólo queda el enfrentamiento.

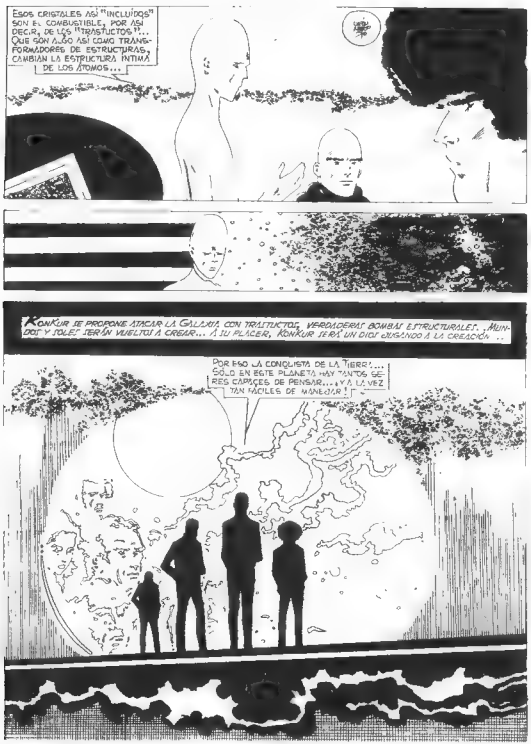
3. LA GUERRA SE HACE GLOBAL: EL SACRIFICIO

Tras unas páginas en las que, en un ambiente de pesadilla, se describe el primer contacto visual con los antartes, se pasa al capítulo IV, donde el Coya sólo aparece como un narrador que se basa en lo que cuenta la televisión. A través este recurso, asistimos a cómo los invasores destruyen toda una gran ciudad de los Estados Unidos y a la capitulación terrestre. El pesimismo sigue impregnando esta parte de la historia. Es cierto que, sin ser precisamente una utopía, el mundo futuro que se nos presenta es mejor que el real, con todos los gobiernos trabajando conjuntamente, gobernantes juiciosos como los argentinos, países como Zaire que basan su pujanza en la ciencia... Sin embargo, este orden mundial se vendrá abajo mediante la más humillante de las capitulaciones.

Oesterheld incorpora a la historia ahora un *leitmotiv* que se repetirá de forma machacona a lo largo del relato. El lema es «cordura terrestre, magnanimidad antarte», y refleja de manera brutal el *modus operandi* de cualquier dictadura. Evidentemente, para el opresor, «cordura» supone el plegarse por completo a sus exigencias. Unas exigencias que pasan en primer lugar por la entrega de Sudamérica, a lo que el resto del mundo accede con alegría. No es difícil ver el paralelismo con la pasividad con la que las llamadas democracias asistieron al derrocamiento de los gobiernos legítimos de Argentina y Chile... incluso la colaboración de Estados Unidos con los pinochetistas se ve reflejada en la colaboración del mismo país con los antartes. Como representantes del imperialismo total para el guionista, éste no duda en presentarlos como un grupo sin escrúpulos, capaces incluso de aniquilar toda oposición terrestre al invasor. Una aniquilación de la que el resto del mundo hará caso omiso porque la censura de los medios de comunicación lo impide. El autor argentino presenta un panorama desolador que, repetimos, no es más que una imagen de lo acaecido en Sudamérica.

4. EL COMIENZO DE LA REBELIÓN

Se cuenta que Oesterheld estaba ilusionado ante el retorno de Perón al poder, pues ello le habría dado esperanzas de un gobierno populista. Tal esperanza aparece en *La guerra de los antartes* a través del gobierno de Andrada y sus consejeros. El peligro de involución presente en los militares y la extrema derecha en su país y los invasores en esta obra se


ESOS CRISTALES ASÍ "INCLUÍDOS" SON EL COMBUSTIBLE, POR ASÍ DECIR, DE LOS "TRASTUCTOS"!... QUE SON ALGO ASÍ COMO TRANSFORMADORES DE ESTRUCTURAS... CAMBIAN LA ESTRUCTURA ÍNTIMA DE LOS ÁTOMOS...
KONKUR SE PROPONE ATACAR LA GALLAIA CON TRASTUCTOS... VERDADERAS BOMBAS ESTRUCTURALES!... ¡MUNDOS Y SOLES SERÁN VUELTOS A CREAR... A SU PLACER, KONKUR SERÁ UN DIOS JUGANDO A LA CREACIÓN...
POR ESO LA CONQUISTA DE LA TIERRA... SÓLO EN ESTE PLANETA HAY TANTOS SERES CAPACES DE PENSAR... Y A LA VEZ TAN FÁCILES DE MANEJAR!

ve contrarrestado por la confianza depositada en los dirigentes. El padre del Coya, que lo ha relevado como narrador, dice en un momento: «Los consejeros lucharon tanto por el pueblo y nos salvaron de tantas... Pero, ¿nos salvarán de ésta?».[5] Son unos gobernantes que no dudan en consultar a su pueblo reunido en manifestación, pergeñando un cuadro ciertamente utópico.

La historia pasa ahora del nivel político al nivel social. El protagonismo pasa a Mateo Torres y su familia, indudablemente un trasunto de la familia del autor. Éste se detiene ahora más en la caracterización, sabedor de que el auténtico drama está por comenzar y de que el lector debe lamentar todas y cada una de las muertes y desapariciones que se avecinan. Aunque hemos cambiado de narrador, éste mantiene la misma función: «conoce» todos los hechos, los pensamientos de los personajes, comenta y opina sobre los mismos... Nuestra implicación como lectores es total en este momento. Hemos ido pasando de la frialdad inicial a involucrarnos plenamente en la situación descrita. Oesterheld, un extraordinario cronista de acción y aventuras, como decía Carlos Trillo, confirma también sus dotes de manipulador de sentimientos y emociones.

Las escenas que transcurren en la plaza de Mayo son una buena muestra. El guionista pasa de los comentarios individuales de cada personaje a la reacción unánime de la masa con agilidad. Y el momento de reacción provocado por la llegada del invasor, que viene a formalizar la rendición, es vibrante y vertiginoso, haciendo que vivamos la tragedia en toda su crudeza. Este capítulo termina con un *cliffhanger* pleno de emoción, donde el consejero Andrada anima a sus compatriotas a la rebelión y dispone el escenario para el inconcluso cuarto acto.

5. RESISTENCIA, DESAPARICIONES Y TRAICIONES

La última parte de *La guerra de los antartes* se centra en la rebelión de los argentinos y consiguiente represión por parte de los invasores. Aquí la historia se politiza y se hace cruelmente real. Los malos tiempos que se aproximaban para Argentina son expuestos con previsión de futurólogo por Oesterheld. Es posible que la realidad del vecino Chile estuviera tristemente presente en la mente del guionista. La cuestión es que asistimos a despiadados ataques contra manifestantes, desapariciones (Mateo Torres pierde a sus dos hijas[6] y a amigos entre el tumulto, temiendo más tarde que fueran torturados por los antartes), torturas...

[5] Hector Germán Oesterheld, Gustavo Trigo, *op.cit.*, pág. 72.

[6] Triste anticipo de las posteriores desapariciones de las hijas, yernos y nieto de Oesterheld durante los tres años siguientes.

Tras el breve atisbo de esperanza apuntado en el capítulo anterior, el pesimismo se hace latente, acrecentado además por el nervioso pero descarnado y eficaz trazo realista de Gustavo Trigo, que se adapta perfectamente al formato de dos tiras y es capaz de ofrecernos en tan reducido espacio un montaje vivo, fiel reflejo del frenesí de lo contado.

La lección de historia continua: igual que Pinochet preparó a conciencia su golpe en Chile, se nos cuenta cómo los antartes «sabían perfectamente donde golpear».[10] Un personaje como Favelli de *El Eternauta* habría sido eliminado en la obra que nos ocupa antes de empezar la resistencia. Una resistencia que se empieza a organizar con la incorporación de nuevos personajes como «el Chinche»[11] y, sobre todo, la vuelta del Coya. El relato aquí se vuelve cotidiano, la descripción de la lucha angustiosa de los insurgentes contra las maquinaciones del opresor...

... Y al final, cuando el relato es interrumpido, los rebeldes se enfrentan a la posible traición de uno de ellos. ¿Pretendía el guionista reflejar algo habitual en la lucha en la que estaba involucrado o no deja de ser un recurso narrativo con el que introducir tensión en la historia? Puede que haya algo de ambas cosas...

6. CONCLUSIÓN

Con *La guerra de los antartes* se inicia, lamentablemente, nuestro adiós a Oesterheld, a través de una obra comprometida con su tiempo y de una calidad más que contrastada. No está a la altura de sus grandes momentos, pero sería injusto relegarla como un trabajo secundario, ni por su acabado ni por las pretensiones que implicaba. Es un canto a la libertad y a lucha por mantenerla y recuperarla. Es posible que en algún momento caiga en el maniqueísmo, pero, por encima de todo, se mantiene una historia subyugante y el talento de un guionista que llegó a la historieta casi por casualidad y que, según se cuenta,[12] poco antes de «desaparecer» dio prueba de un amor a la dignidad de su profesión fuera de toda duda.

© 2002, Jordi Juanmartí

[10] Héctor Germán Oesterheld, Gustavo Trigo, *op.cit.*, pág. 9.

[11] Aunque el apelativo es normal, no deja de ser curioso que el Chinche se dirija siempre a Mateo como «viejo»... «El Viejo» es el sobrenombre con el que los montoneros se referían al propio Oesterheld...

[12] Susana Colombo, "El regreso del Eternauta", *Clarín*, suplemento *Zona*, 7 de marzo de 1999 (reproducido en *http://www.clarin.com.ar/suplementos/zona/99-03-07/i-01401e.htm*): en el documental *H.G.O.* hay un testimonio sobre cómo los militares habrían intentado obligar al guionista a hacer una historieta a favor del régimen militar, a lo cual se negó.

EL TOQUE OESTERHELD

Rafael Marín

El talento creativo de Héctor Germán Oesterheld se traduce en su inmensa obra, a la que dota de un profundo sentido de la dignidad profesional. Oesterheld, que quizá inventó según sus gustos una forma de hacer historieta, proyectando para el futuro una sombra de gigante, jamás se avergonzó de su profesión de escritor de cómics. En palabras de Carlos Trillo y Guillermo Saccomano: «No es posible obviar a Oesterheld de una historia de la historieta argentina. Ni tampoco de una historia de la historieta universal».

Declaraba a *Bang!* Alberto Breccia (ese camaleón artístico adelantado treinta años a las experimentaciones de Bill Sienkiewicz) no creer en los estilos: «Los estilos son amaneramiento». El artista uruguayo preferría hablar de cambios de concepto a la hora de abordar las características plásticas de cada nueva historieta. Mal que le pesara al genial dibujante, y por mucho que estemos de acuerdo con él, no cabe duda de que sí pueden rastrearse detalles propios, ritmos, costumbres, hallazgos, aficiones e incluso manías en la obra de todo creador gráfico o literario. Es evidente que una película de Pedro Almodóvar tendrá un algo especial que la diferenciará a perpetuidad de otra de John McTiernan, por poner dos ejemplos al azar de un medio paralelo a la historieta. Independientemente de la temática de la historia a narrar, del equipo y el presupuesto con que ambos directores se rodeen, algo indefinible (o perfectamente definible, quizás) diferencia las películas de uno y otro. El ejemplo más característico en el mundo del cine es lo que se ha dado en llamar «el toque Lubitsch», esa genial mirada entre socarrona y cándida capaz de narrar sugiriendo, dando las claves de un detalle significativo y a la vez puntual pero sin contar el desenlace último que revaloriza ese detalle mismo, que queda a la complicidad del espectador.

Héctor Germán Oesterheld tuvo también un toque propio. Como en el caso de Ernst Lubitsch, la aparente sencillez de su estilo puede llevar a confusiones. Oesterheld es, posiblemente, uno de los guionistas de historieta más «literarios» que existen. La belleza formal de sus textos, la musicalidad intrínseca a su trabajo, sin embargo, no ahogan con palabras bonitas el desarrollo de las historias, y si alguna vez lo hacen es por circunstancias ajenas a su voluntad, como ya se ha comentado en el caso de la segunda versión de *El Eternauta* con Alberto Breccia.[2] En ese sentido, el Oesterheld guionista siempre tiene muy claro el predominio de la imagen sobre la palabra en un tebeo, pero eso no es óbice para que las palabras (no sólo en textos de apoyo, sino también en sus diálogos) no dejen de ser precisas y exactas, cargadas de un ritmo propio. El «realismo mágico» literario y el *boom* editorial que supuso su irrupción en el mercado a mediados de los años sesenta tiene en Oesterheld su principal cultivador en la historieta, incluso cuando sus historias no son decididamente fantásticas, quizás porque todos arrancan de un tronco común llamado Jorge Luis Borges. En sus propias palabras: «Yo siempre estuve influido por el cine. El buen cine y la buena historieta son imagen. De esta manera, cuando me dieron piedra libre, trabajé las historias con poco diálogo y mucha imagen. Las más de las veces los textos deben cumplir funciones muy precisas: dar cambios de tiempo de clima, de ánimo».

[1] *Bang! cuadernos de información y estudios de la historieta*, núm. 10.

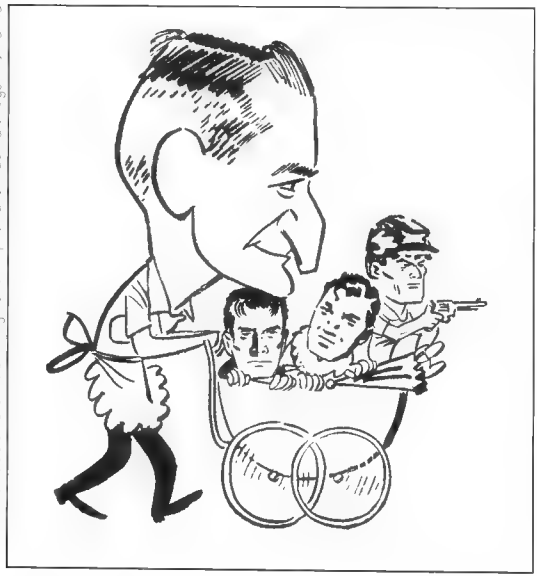
[2] O con su percepción personal de que un autor como Arturo del Castillo, con quien trabajó en la serie Randall, es un magnífico ilustrador pero con graves carencias narrativas.

Hoy, superados los textos asfixiantes con los que Roy Thomas, por ejemplo, ilustraba sus adaptaciones «poéticas» a la historieta de un autor literariamente muy menor como Robert E. Howard, nos deshacemos en justos elogios a la capacidad literaria de Alan Moore o Neil Gaiman. Sin embargo, toda esa concepción del medio como equilibrio perfecto entre imagen y palabra (considerada además «sonido») ya había sido explotada por Oesterheld en la Argentina de los años cincuenta y sesenta, antes de la revolución de *Pilote* en Francia y con un tono mucho más elaborado y serio que el vendaval marveliano en Estados Unidos. En algún otro lugar de este *Yellow Kid* ya se apostilla: no es aventurado atribuir la creación del tebeo adulto a Oesterheld y su visión de lo que debe ser una historieta.

En cualquier caso, Oesterheld tuvo siempre muy claro que para hacer historieta no puede andarse con complejos. Las historias están por encima del medio en el que se narran, y es la capacidad de los encargados de llevarla a buen puerto lo que hace que sea una obra de arte o un producto menor. «¿Nunca te dio vergüenza escribir historietas?», le preguntó Carlos Trillo en la entrevista que realizó al maestro junto con Guillermo Saccomano.[3] La respuesta negativa de Oesterheld es categórica. Y añade: «La historieta es un género mayor. ¿Con qué criterio definimos lo que es mayor o menor? Para mí, objetivamente, género mayor es cuando se tiene una audiencia mayor. Y yo tengo una audiencia mucho mayor que Borges. De lejos, y estoy seguro de que Borges también hubiera querido escribir guiones. Como tantos escritores argentinos».

De ese concepto de historieta como producto sincero del esfuerzo parte posiblemente la fortaleza estilística de los textos de Oesterheld. La suya es una prosa poética estilizada, nunca sobrecargada, que en ocasiones sirve para definir moralmente al personaje o el ambiente en que se centra. Baste recordar el aire opresivo de novela negra, casi chandleriana, de una historieta que sintetiza la perfección en sus cuatro páginas como es "Richard Long", y cómo el texto (y también, naturalmente, el lenguaje corporal del personaje a través de las viñetas en las que aparece en la última página) anula el odio que Long ha pretendido descargar asesinando al «Sin Cara» cuando éste sobrepone el negocio a la

[3] Carlos Trillo. Guillermo Saccomano. "Hector Germán Oesterheld. una aventura interior", entrevista publicada en *Héctor G. Oesterheld, el simple arte de narrar*, Semana Negra de Gijón, Gijón, 1998.



venganza: «Guardé el dinero. Abultó bastante, junto a la Browning». La historia termina así en un suspense narrativo diametralmente alejado de los típicos momentos de susto banal o gag sorpresivo a los que nos tienen mal acostumbradas las historietas cortas,[3] tan dadas a fagocitarse a sí mismas.

Los argumentos de Oesterheld fluyen sin fisuras, mecidos por la musicalidad de las palabras y su justa transposición en los dibujos. Incluso en obras aparentemente menores como *Argón el Justiciero* o *Kabul de Bengala*, dibujadas respectivamente por Gómez Sierra y un joven prometedor que luego se convertiría en maestro absoluto como es Horacio Altuna, donde no parece haber planificación de páginas más allá de las *splash pages* iniciales o finales (una característica de las revistas de la editorial Columba donde, además, la rotulación mecánica desluce la belleza de la plancha), Oesterheld entrega unas historias redondas, en las que se van produciendo sorpresas narrativas, como no podría ser de otra manera, pero sin jugar al elemento final: «Llevado por la historia misma, por la época antigua, me encontré en el lugar en que se desarrollaban las anécdotas, pero ahora estas anécdotas, en vez de ser cuentos, eran novelas, pequeñas novelas. Y me sentí cómodo. Transcurría más tiempo dentro de cada historia. Eran difíciles de hacer, pero me divertía mucho».

Tanto Kabul como Argón (o como los otros personajes «de la casa» como pudieran ser los creados por ese otro gran guionista argentino-paraguayo, Robin Wood, *Nippur de Lagash* o *Jackaroe*) van más allá de la aventura y el misterio, y el desenlace de sus vaivenes por el mundo antiguo donde desarrollan su periplo viene acompañado de una melancolía y una poética cuasifordiana. Son innumerables las historias donde los personajes reflexionan en el camino, añadiendo a su coleto una experiencia más a la que sobreviven. La sombra de *Mort Cinder* y el desenlace de la última de sus aventuras, "Las Termópilas", se repite abundantemente: el individuo, héroe o no, caminando a la búsqueda de una nueva peripecia que pueda iluminar su destino. «La estructura tipo novela que hago para Columba es mucho más laboriosa. Hay cosas que gasto en una sola vez y podrían dar para cinco o seis argumentos, pero al lector, es bueno reconocerlo, le da cosas más ricas.»

[3] Recuérdense los manidos finales de los tebeos de terror de la Warren o cómo todos sufrimos las historietitas de ocho páginas durante el *boom* de las revistas en España y contrástese con la capacidad verdaderamente literaria, procedente del cuento, de la que Oesterheld hace gala durante toda su producción.

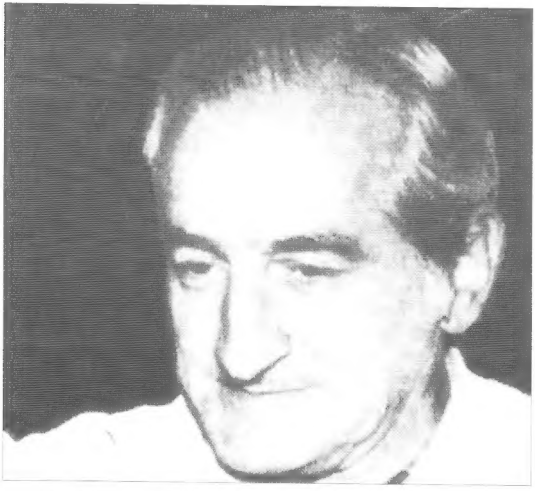
Ese efecto narrativo, que arranca no del cómic, sino de la literatura («No leo historietas»,[5] declararía el autor), produce un efecto globalizante en las historietas de Oesterheld. Diálogos y dibujos reciben la inestimable ayuda de los textos en cartucho, a veces la misma voz en *off* del narrador de la historia (protagonista o comparsa), otras, la de un narrador universal. El efecto es casi radiofónico, una dimensión nueva que añade profundidad a la historieta. Oesterheld no repite innecesariamente lo que estamos viendo en los dibujos (que, por otra parte, difícilmente se entenderían sin diálogos, aunque en su producción se encuentren algunas historietas mudas), sino que añade un nuevo matiz narrativo que, además, revalida un concepto moral. Las historias de Ernie Pike, el mismo *El Eternauta* o *Mort Cinder* podrían sin ningún problema convertirse en dramas radiofónicos, tal es la fuerza de las historias y la magia de las palabras.

A la pregunta de si nunca se sintió tentado a escribir literatura «seria», Oesterheld responde con una sinceridad y una candidez arrebatadoras: «La tentación y el hambre de prestigio la tenemos todos. Cuando pienso en el grupo familiar que me insiste para que haga la gran novela... Y sí, da más estatus. Completamente distinto. Por ejemplo, para mi mujer y mis hijas sería distinto decir "soy la mujer de Borges o Sábato", que tener que decir "soy la mujer de un guionista de historietas". Personalmente me siento mucho más satisfecho escribiendo para una masa de lectores. Pero pongamos un poco los pies sobre la tierra. Casi ninguno de los grandes escritores escribió en condiciones ideales. Yo creo que el libro viene cuando tiene que venir. Y si uno no lo ha escrito es porque la condición de uno no está para eso. Estoy segurísimo de que cuando Hernández escribió *Martín Fierro* no tenía todo el dinero del mundo ni estaba feliz con su circunstancia».

Esa circunstancia, sin embargo, no atempera en Oesterheld saber que él mismo es el máximo responsable de su obra. Pirateado en toda Sudamérica, ignorado en Europa durante mucho tiempo (hasta el punto de que obras como *Sargento Kirk* o *Ernie Pike* se atribuyen en solitario a su amigo y discípulo Hugo Pratt, que tanto debe como narrador a Oesterheld; incluso la erudita *Bang!*, al hablar de *Mort Cinder*, casi pasa de puntillas por la figura del escritor, centrándose en la deslumbrante puesta en escena de Breccia; por no olvidar el agravio comparativo ya mencionado anteriormente en este mismo número de *Yellow Kid*, cómo el *revival* de la historieta en España a partir de los años posteriores a la muerte de Franco no hace caso de la figura capital de Héctor Germán Oesterheld... aunque uno de los principales motores de ese *revival* fuera la Editorial Nueva Frontera, de nombre tan cla-

AHORA POR PRIMERA VEZ EN LA VIDA, ME HICE CASO A MI CORAZÓN... AVERIGÜE DÓNDE ENCONTRARÉ AL "CHI CARA"...
¿TIENE QUE TEN ESE... NO SÉ... NADIE MAS...
VINE A MATARTE, "CHI CARA"... POR MARIE...
TE ESPERABA, LONG. SUPE QUE ME BUSCABAS... PUDE HACERTE VENIR... PERO PREFERÍ NO TE MOLESTES... ¡MATARTE!
CADA VEZ HAY MENOS PROFESIONALES QUE SEPAN MOVERSE... PUDE HACERTE VENIR MIL TRABAJADAS PARA NO REALIZAR ESAS A MARIE...
¿YO, REEMPLAZAR A MARIE?
¡QUE TANTO EL CIDO QUE SENTÍ QUE TEMBLE DE PIES A CABEZA. DURÓ TODO...
SIENTO LO DE MARIE, PERO NO HABLEMOS DE ELLA... NINGUNA MUJER VALE TANTO...
¿DE QUÉ SE TRATA?
GUARDE EL DINERO, ABULTO BASTANTE, CUANTO A LA MORNING...
"Richard Long"

[5] En la misma entrevista, Oesterheld enumera a sus escritores favoritos: Borges, Bioy, Cortázar, Carpentier, Rulfo, Onetti, Benedetti. «Y entre los norteamericanos hay un grandísimo escritor, también periodista, que es Norman Mailer. Melville es grande, es el padre de todos. Sin olvidarnos de Conrad. Esos son escritores geniales de aventuras. Sería una lista interminable. Y en ella también incluiría uno que recuerdo con cariño especial: *El Principito*, de Saint-Exupéry. En el cine me gustan tanto John Ford como Antonioni. Me gusta un poco de todo.»



Héctor Germán Oesterheld (Buenos Aires, 1919-1977?). Un genio literario, guionista brillante y lúcido pensador, cuya voz no pudo ser acallada por la dictadura

ramente relacionado con la experiencia editorial de nuestro autor),[6] Oesterheld nunca dejó de tener claro dónde y cuándo estaba la autoría de su obra: «Un personaje de historieta no es, contra lo que comúnmente se cree, creación del dibujante, ni tampoco resultado de las directivas de los editores o de los directores de las revistas. Un personaje de historieta, en nuestro medio, al menos, que es el que conozco, es creación de un obrero intelectual cuyo nombre por lo común suele mantenerse en la penumbra, oculto por el esplendor más romántico que rodea la labor del dibujante. Este obrero intelectual es el argumentista o guionista, como quiera llamársele, pues entre nosotros ambas actividades se confunden.

»Como se ve, el peso de la creación de un personaje reside enteramente en el argumentista. El peso, y también, hay que decirlo, gran parte del mérito, cuando la historieta resulta un éxito. Porque, y esto debe recordarse siempre, no hay historietas buenas con argumentos malos. El dibujo de una historieta podrá ser perfecto, pero si el personaje no tiene vida, si el argumentista no ha sabido darle fuerza ni originalidad, la historieta estará perdida de antemano. En cambio, si el dibujo es pobre, mediocre, pero el personaje tiene valor de tal, la historieta toda puede salvarse. Estos enunciados parecerán dogmáticos, pero piense el lector en las historietas de éxito, y verá que todas tienen el denominador común de un personaje central, vivo, bien llevado. Piense también en historietas que fracasaron, y se sorprenderá al recordar que más de una estaba bien dibujada: fue la pobreza del personaje lo que las perdió.

»Por esto casi todos los dibujantes consagrados cometen verdaderas injusticias cuando, interrogados sobre sus creaciones, olvidan mencionar a quien hizo posible el éxito: el argumentista.»[7]

Hay un enorme caudal de reflexión no sólo en estas palabras, sino en la obra misma de Oesterheld. En cierto modo, nuestro hombre inventó un concepto historietístico, creando una escuela literaria igual que su amigo Breccia, por ejemplo, pudo crearla en el aspecto gráfico. Oesterheld escribe a través de la experiencia, en ocasiones sin conocer siquiera al dibujante que ilustrará sus historias, en otras imaginando cómo el dibujante imaginará lo que él describe, pero sabiendo siempre que hay que entregarse por entero al trabajo: «El mercado potencial de historietas es muy vasto. El público está. Hay que hacer las cosas. Y bien. Cuando empecé Kirk el *western* estaba agotado. Pero siempre aparece una cosa nueva. Depende siempre del tratamiento que se le dé, si se tiene una buena historia. Los géneros nunca están agotados (...). Los más cómodos son los del pasado. Aunque la ciencia ficción también me atrae. Se puede decir muchas cosas, se puede metaforizar, aludir a lo de todos los días poéticamente. Es la pura imaginación».

Es, simplemente, puro amor hacia la historieta. El toque de Oesterheld. El toque de un genio.

© 2002, Rafael Marín

[6] Nueva Frontera publica, por ejemplo, *Wheeling*, pero no *Ticonderoga*, la obra de la que parte y que consta con guiones de Oesterheld. La contraportada de los álbumes de esa misma editorial abunda en la acusación que en este mismo artículo recoge el propio Oesterheld: el texto da por sentado que el único creador de obras como *Sargento Kirk* o *Ernie Pike* es Pratt, sin hacer mención del guionista.

[7] Carlos Trillo, Guillermo Saccomano, *op. cit.*, págs. 85-86.

Boletín de suscripción

Deseo suscribirme por los 6 próximos números a la(s) revista(s) a partir del nº.....:

☐ **GIGAMESH** - 20.00 € ☐ **STALKER** - 20.00 € ☐ **YELLOW KID** - 20.00 €

Europa: 30.00 € Resto del mundo: 40.00 €

Deseo recibir los números de:

GIGAMESH:

☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16

☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25

☐26 ☐27 ☐28 ☐29 ☐30 ☐31 ☐32

a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

STALKER:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9

☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17

a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

YELLOW KID:

☐1 ☐2 ☐3

a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

NOMBRE:.....

DIRECCIÓN:.....

TELÉFONO:..... CORREO ELECTRÓNICO:.....

TOTAL €:..... FORMA DE PAGO: ☐ VISA ☐ CHEQUE ☐ GIRO POSTAL

TITULAR:.....

VISA Nº. _ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ FIRMA:

CADUCIDAD: _ _ /_ _

GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53
08010 Barcelona

2001

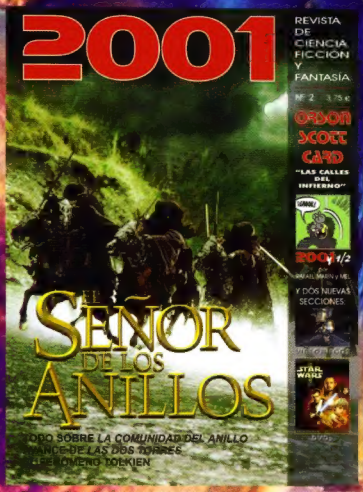
¡la primera revista española de narrativa, dedicada a la ciencia-ficción y la fantasía!

3,75€

¡PARA LEER
relatos de los mejores autores españoles y extranjeros del género

¡PARA ESTAR AL DIA
con noticias, reportajes y entrevistas!

¡PARA CONOCER
las novedades de cine, TV, música, DVD, libros extranjeros!


2001
REVISTA DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA
Nº 2 3,75 €
ORSON SCOTT CARD
"LAS CALLES DEL INFIERNO"
Y DOS NUEVAS SECCIONES
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
TODO SOBRE LA COMUNIDAD DEL ANILLO
EL IMPERIO TOLKIEN

¡¡¡SUSCRÍBETE AHORA Y LLÉVATE GRATIS «NUESTROS SEÑORES QUÍMICOS" DE MIGUEL ÁNGEL PÉREZ OCA

www.dosmiluno.com

Avda. Rafael Finat, 34. 28044 Madrid. Tel.: 91·710·73·49 Fax.: 91·705·43·04